AYLIK
BİLGİSAYAR
OYUN
DERGİSİ
EKİM 1997
SAYI: 31
400.000 TL
(KDV DAHİL)

GAMESHOW

PC OYUNLARINDA TÜRKİYE'NİN 1 NUMARASI

10

WARLORDS 3

GALATA

MOTORACER

ARRIVAL

BLOOD OMEN

SEGA SOCCER

DARK COLONY

688 SUBATTACK

VIRTUA FIGHTER 2

OVERDOSE, FRP, CHEATS, ENGİN ABLA, NOT ENOUGH ve KONSOL OYUNLARI

ANGELS COMPUTER

GELİŞMİŞ MULTİMEDİA SİSTEMLERİ İÇİN HEMEN ARAYIN.
CD-WRITER, TARGA EKRAN KARTI,
FAST SCSI-2 HD İÇİN UYGUN FİYATLARIMIZDAN YARARLANIN.

MPEG FİLMLERİ

EN YENİ CD OYUNLARI

ANGELS PRO

Pentium 200 MMX
Gigabyte TX Board
2 GB Harddisk
32 MB Edo Ram
2 MB S3 V+ Ekran kartı
16x CD-Rom
16 Bit Creative Ses Kartı
33.600 Fax Modem
15" Digital Monitör

1250 $+KDV

ANGELS ECO

Pentium 133 CPU
VX Board
1.2 GB Harddisk
16 MB Edo Ram
2 MB S3 V+ Ekran kartı
16x CD-Rom
16 Bit Ses Kartı
Radio Kartı + Speaker
14" NI-LR Monitör

748 $+KDV

CD WRITER

PHILIPS CDD 2000 (6XREAD, 2XWRİTE)
YAMAHA CDR 400II (6XREAD, 4XWRİTE)

33.600 Fax Modem :
57$ + KDV
33.600 US Robotics:
105$ + KDV

ARTIK
INTERNETTE veya KARŞILIKLI KONUŞUN, SEYREDİN
RENKLİ VİDEO KAMERA = 210 $ + kdv

BAĞDAT CAD No: 310/2 CADDEBOSTAN - İSTANBUL
TEL: 0216 3029075 FAX:0216 3583173
Web Site: http://www.angelscomputer.com
E-Mail: Angels@angelscomputer.com

INTER
COMPUTER & MUSIC SHOP

Inter'e gelmek için bir değil birçok nedeniniz var!

INTER 166MMX

PENTIUM 166 MMX
ASUS MAINBOARD 512 Kb.
16 MB EDO RAM
2.1 GB HDD
4 MB S3 VIRGE (MPEG)
24 x CD-ROM
16 BIT SES KARTI
14" 0.28 NI/LR MPRII SVGA
MOUSE + PAD
WIN95 KLAVYE

995$

HYUNDAI PC'LER GELDİ:

56K. INT. MODEM ...105$
56K. INT. MODEM APACHE ...175$
6X2 YAMAHA CDR ...510$
MUSTEK A4 SCANNER ...195$
VIDEO KONFERANS FULL KİT ...220$
CD KAYIT ...20$

diğer ürünlerimiz için lütfen bizi arayınız...

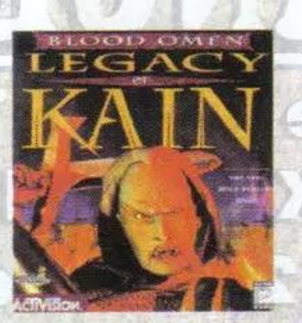
HYUNDAI MULTIMEDIA

PENTIUM 166 MMX
ASUS MAINBOARD 512 Kb.
16 MB EDO HYUNDAI RAM
2.1 GB HDD
2 MB ATI EKRAN KARTI
16x CD-ROM
16 BIT SES KARTI
14" 0.28 NI/LR MPRII SVGA
MİKROFON, QUICKSHOT, SPEAKER
WIN95 İŞLETİM SİSTEMİ
4 ADET OYUN

1299$

En yeni CD oyunları

- ATLANTIS
- SENSIBLE W.O.S.
- PREMIER MANAGER 97
- PACIFIC GENERAL
- F-16 FALCON
- TWINSEN ODYSSEY
- BIRTHRIGHT
- WARLORDS 3



~ LEGACY of KAIN ~

~ ARRIVAL ~

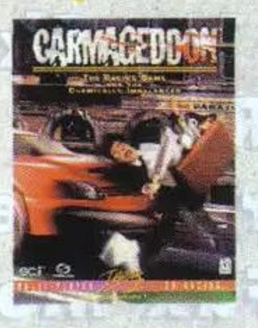
~ DUNGEON K. ~

~ XCOM3 ~

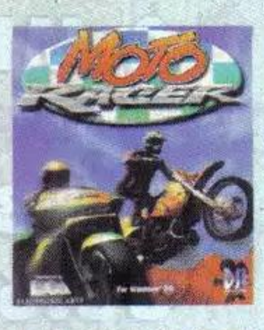
~ D. COLONY ~

~ VIRTUA FIGHTER 2 ~

~ XMEN ~



~ CARMAGEDDON ~



~ M.RACER ~

En yeni MPEG Filmleri

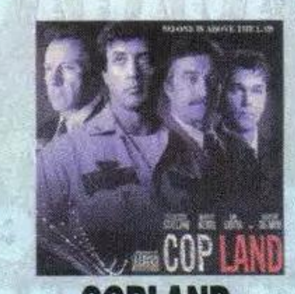
- SCREAM
- VOLCANO
- LOST WORLD
- VIRTUOCITY
- LIAR LIAR
- TURBULANCE
- BATMAN & ROBIN
- DOUBLE TEAM
- CONSPIRACY TEAM
- ROMEO & JULIET

~ AIR FORCE ONE ~

~ SAINT ~

~ CONAIR ~

~ SPEED 2 ~



~ COPLAND ~

ADULT MPEG'LER

- SONY PLAYSTATION OYUNLARI...
- SCANER İŞLERİNİZ UCUZA YAPILIR.
- CEP TELEFONLARI ve AKSESUARLARI: PANASONIC,NOKIA,ERICSSON
- RESİMLERİNİZ CD'YE KOPYALANIR!
- MÜZİK KASETLERİ ve CD'LERİ...

ADRES: İSTASYON CAD. NO:20/D YEŞİLYURT İSTANBUL
TEL : 0-212-663 40 02 / 0-212-573 59 83
FAX : 0-212-573 28 53 / e-mail : inter@netone.com.tr

PERLA

PC/MAC CD-ROM

YENİ YENİ YENİ YENİ

VIRTUA FIGHTER 2
XCOM 3 APOCALYPSE
TWINSEN'S ODYSSEY
ATLANTIS
BIRTRIGHT
MOTO RACER
DARK COLONY
STAR TREK ACADEMY
FIFA SOCCER MANAGER
CARMEGEDDON
LAST EXPRESS
RESIDENT EVIL
X-MEN
SEGA WORLDWIDE SOCCER
MEAT PUPPET
THE ARRIVAL
WARLORDS 3

YENİ YENİ YENİ YENİ

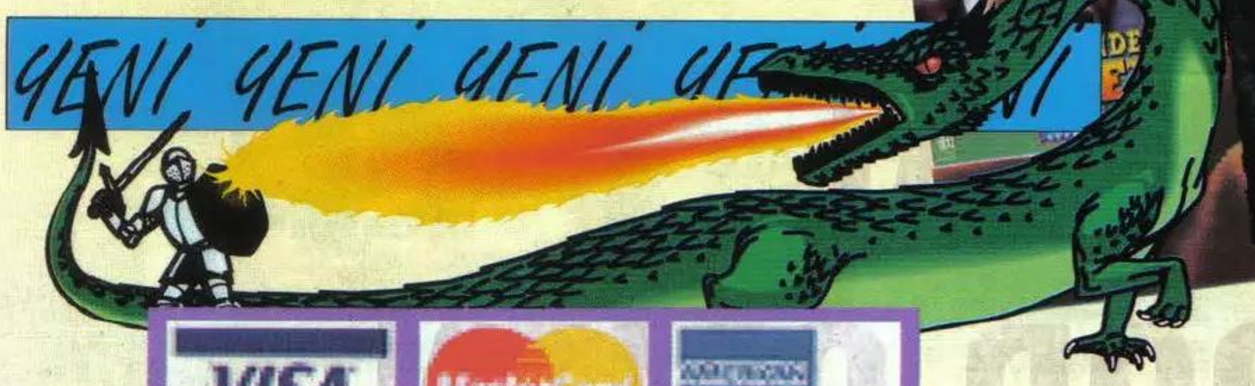
AMERİKA'DA EN ÇOK SATAN DİJİTAL EV HAYVANI HITORIKKO GELDİ

DİĞER TAMOGATCHI'LERDEN DAHA FONKSIYONLU OLAN
HITORIKKO DA BİR DEĞİL ÜÇ DEĞİŞİK EV HAYVANINIZ OLACAK

!!! HEM DE AYNI FİYATA !!!

BİLGİSAYARCILAR SÜPER TOPTAN FİYATLARIMIZ İÇİN MUTLAKA ARAYIN.

YENİ YENİ YENİ YENİ



VISA MasterCard American Express Cards

!!!BAYİLİKLER VERİLECEKTİR!!!

ARTIK EN YENİ OYUNLAR SİZE BİR TELEFON KADAR YAKIN
TÜRKİYEDE İLK DEFA MAIL ORDER İLE ALIŞVERİŞ

HER ZAMAN EN YENİ OYUNLARI BULABİLECEĞİNİZ TEK ADRES

PERLA OTOMOBİL KİRALAMA HİZMETLERİ VE BİLGİSAYAR ÜRÜNLERİ TİC. LTD. ŞTİ.

Valikonağı cad. Zafer sok. No: 48/3 Nişantaşı / İstanbul Tel: (0212) 241 5626 - 246 5788 Fax: 246 3259

GAMESHOW

SAYI: 31

Kamer Bilgisayar Tic.San.Ltd Şti.
Adına Sahibi
M. EMİN GÜR

Genel Yayın Yönetmeni
MERT TOPÇU

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
TİMUR ÇATAKLI

Yayın Danışmanı
POLAT YARIŞÇI

Reklam Sorumlusu
ENGİN SÜZEN

Halkla İlişkiler
ÖZGÜR GÜLTEKİN

Kapak Tasarım ve Sayfa Düzeni
MERT TOPÇU

Web Master
ONUR AYDIN

Yazarlar
(alfabetik sırayla)
Burak Bayburtlu, Timur Çataklı, Muhammet Dabiri, Muammer Derebaşı, Şahin Derya, Özgür Gültekin, Aykut Güner, Engin Süzen, Gökhan Tarcan, Mert Topçu, Serkan Uybaş, Polat Yarışçı, Levent Yarlı

Renk Ayrımı
Diacan (212) 519 45 49

Baskı ve Cilt
Şan Ofset (212) 233 05 88

Genel Dağıtım
BİR-YAY A.Ş.

Yazışma Adresi
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İşhanı No:2/5 Beşiktaş,80690,İstanbul

Telefon
(212) 260 02 25
(212) 260 37 76

Fax
(212) 259 07 91

E-Mail
gameshow@gsmnet.com

Web Site
http://www.gsmnet.com

Hesap Numaraları
İş Bankası Beşiktaş Şubesi
1008-2420980
Yapı Kredi Beşiktaş Şubesi
1068042-1

NOT:
- Olm, biz bu dinazorların hepsini öldürmedik mi geçen sefer.
- Yok abicim. Bunlar onlar dil. Esas dinazorlar bu adadaymış. Bize söylememişler.
- Nassı yaw. Dalga mı geçiyor bu Spielberg. Maymun etti bizi herkese.
- Aman abi dikkat. Tam arkanda bi T-Rex var.
- Ebebe olm ben artık kaşarlandım. Bak şimdi "GameShow elinden geldiğince Basın ve Yayın yasalarına uyar. Bütün yazıların telif hakkı GameShow'a aittir.Öyle Cut,Copy,Paste yapılamaz. Yazıların sorunluluğu yazarına, reklamların sorumluluğu reklam veren şirkete aittir" diyecem ortada T-Rex falan kalmıcak.
- Amaa, valla gidiyo yaw. Hayırdır inşallah.

Geçenlerde, bu köşeyi kimler okuyor acaba diye geçirdim içimden. İlk olarak annem ve babam geldi aklıma. Onlar "bu ay da ne yazmış acaba bizim oğlan?" veya "daha dün ilkokula gidiyordu, şimdi dergi çıkarıyor, hayırlısı ile şunu evlendirsek" duygularıyla okuyolar. Pek zararları yok. Ama babamın, Ağustos'96 da yazdığım yazı yüzünden, benimle hala dalga geçtiğini düşünerek, biraz temkinli yazasım geliyor.

Diğer bir kısım da dergideki arkadaşlar. Onlar da zararsız. Sadece hangimiz daha iyi yazarız gibisinden gizli bir savaş var içimizde. Bu gizli rekabette en azından ön sıralarda yer almak için iki-üç kere düşünerek kuruyorum cümlelerimi mecburen.

Diğer arkadaş grubu ise, dergi içinden olmayan, çoğunluğunu irc de tanıştığım insanların oluşturduğu tehlikeli arkadaş grubu. Onların, GameShow ile pek alakaları yok. Yazıyı da "ne yazmış bu ay Emin, okuyalım da dalga geçelim" duygusuyla okuduklarından, en zararlı tip bunlar. Onların dikkatlerini fazla çekmden düz yazı yazmak lazım.

Başka bir grup ise, bi şekilde GameShow'un beraber çalıştığı, iş yaptığımız insanlar. Bu insanlar yazıdaki ciddiyet seviyesini direkt olarak etkiledikleri için aslında önem sırasında başta olmaları gerekir.

Son ve en güzel, ve en zararsız kısım ise GameShow dergisini ve bizleri bi şekilde seven, beni de bu dergide önemli bir noktada gören okuyucu kısmı. Onlara da GameShow'da neler oluyor, biz kimiz, neler yapıyoruz gibi bilgiler vermek lazım her ay...

İşte her ay bu duygularla, biraz da kasarak yazıyorum bu satırları...

☒M.Emin GÜR

GALATA 8
SEGA SOCCER 10
DARK COLONY 12
WARLORDS 3 18
MOTORACER 22
VIRTUA F. 3 24
ARRIVAL 28
BLOOD OMEN 37
688SUBATTACK 40

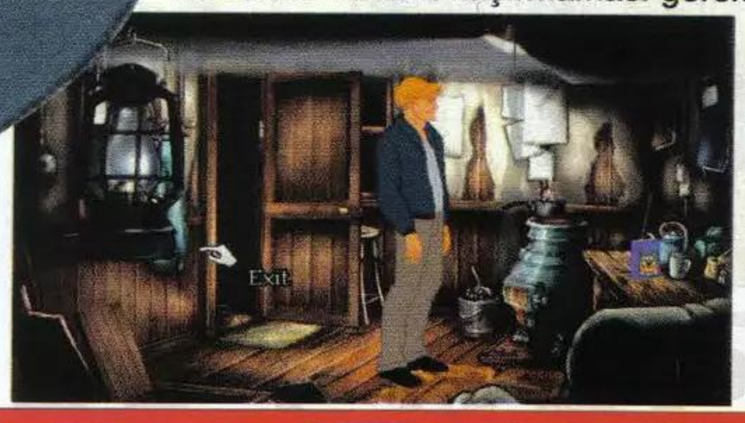
LARRY 6 34
CHEATS 52
AR@RIM 60
OVERDOSE 44
ENGIN 56
ANOTHER W. 62
NOT 50
FRP 58
YOLUN SONU 64

GERÇEĞİN ÖT

Millet olarak abartmakta üzerimize yok sanırım! Adam tutmuş, 3D arka planlar üzerinde film şeklinde geçen süper bir oyun yapmış. Bu oyun için gavur bir gruba süper bir soundtrack yaptırmış. Kemancıda klip çektirmiş (İzzet Öz Production). Bu klip televizyonda oynayacakmış! Bu aydan itibaren araştırmalara yüksek bütçe ayırdığımdan hiçbir masraftan kaçınmadım ve gittim, olayı yerinde gördüm. Bu kadar abartıyı düşününce adama 'bre adam sen manyak mısın' diye sormazlar mı? Sorarlar valla. Ben de sordum ve Cartoon ekibinin de en azından bizler kadar manyak olduğunu öğrendim (akıllı insanlar Türkiye'de kendi çabaları ile oyun, dergi vs. çıkartmazlar çünkü!). Önce klibi izledik, şarkı süper! Stüdyo kayıtları Boston'da Blue Jay stüdyolarında yapılmış. Klipten sonra oyuna bir göz atalım dedik. Bu göz atma yaklaşık iki saat sürdü. Oyuna ilk baktığımda aklıma Phantasmagoria geldi. Oynarken insanın tüyleri diken diken oluyor (erkeğiz ya, tırstım diyemiyorum!). Toplam 4 bölümden oluşuyor, Gerçeğin Ötesinde. Oyunun zorluk derecesinin çok iyi ayarlanmış (oyun toplamda 8 saatten fazla sürüyor). Filmin

BROKEN SWORD 2

Meraklı çiftimiz George Stobart ve Nico rahat durmuyorlar ve yine ellerinde pasaportları durdurak bilmeden dolaşıyorlar. Bu kez Aztek ve Mayan Medeniyetlerinin arkasındaki esrarın peşindeler: Kötü ruhların Tanrısı Tezcatlipoca'yı yok edebilmek için Aztek Kralı tüm negatif enerjiyi üzerine yönlendirecek 3 shield yaptırır. Ülkelerini istila eden İspanyollar shield'ları da çalmışlardır. Yüzyıllar sonra Prof. Oubier arkeolojik bir kazı sırasında shield'ların izine rastlar. Prof. okumuş adamdır ama kokain bağımlısının da tekidir. Kokain de Karzac'a bağlıdır. Karzac okumuş adamın teki olmadığından Tezcatlipoca'nın çizimlerinin kendisine gönderilmiş bir anlam taşıdığı kanısına varır ve düşer mi shield'ların peşine. Bizim meraklı çiftimiz de Nico'nun kokain şebekesinin peşinde iken kokainler arasında shield'lardan birini bulup Oubier ile bağlantıya geçmesi ile işin içine girerler ve alın size birincisinin ününü pekiştirecek Broken Sword 2: The Smoking Mirror! Güzel grafikleri yönünden kaygımız yok hatta kahramanlarımızın bu ortamlardaki mobiliteleri de bayağı arttırılmış. Maceraseverlerin kaçırmaması gerek!



WORMS2

Siz bilmezsiniz belki ama bizim de dönem dönem tüm dergi olarak manyaklık derecesinde oynadığımız oyunlar olmuştur. Mesela Star Control, Worms, son zamanlarda Manx TT gibi. Ama bunlardan biri Amiga zamanından kalma bir alışkanlıktı bizim için: Worms. Yıllar öncesinin Artillery savaşlarının çok daha gelişmiş ve bağımlılık yapan oyunuydu. Şöyle ki solucanların 2D haritada yeryüzü şekillerinin engellerine ve rüzgarında etkisinde diğer solucanlarla mücadelesinde basit ama zevkli bir oyun Worms. Önümüzdeki günlerde çıkacak olan ikincisi de SVGA grafikleri, düzinelerce yeni silahları (yaklaşık 60) ve yaklaşık 8000 frame animasyonları ile birincisinden bir adım öne sıçrarken oyunun özünde çok daha bir değişiklik gözükmüyor. Her yeni oyun gibi Worms2 de internette oynanabilir olacak ve ben artık sadece dergidekileri değil dünyanın birçok yerindeki hastaları bazukamla deleceğim. Ehue.

TESİNDE

(dilim sürçtü, oyunun yani!) başrol oyuncusu Ayça, Lara Croft'a taş çıkarır bir güzelliğe sahip (canlı gördüm, süper!). Oyunun konusu ise Ayça'nın ablasının katillerini araması ile başlayıp bir dizi fantastik olayla devam ediyor (hepsini biliyorum ama söylemem alın, görün!). Çıkınca ben de kendime bir tane alacağım (en azından Ayça için!).

BALDUR'S GATE

Güneyde Cloud peaks, doğuda Wood Of Sharp Teeth, batıda Sea Of Swords ve güneyde de Baldur's Gate(bölgedeki en büyük ve etkili kent) ile çevrilmiş harita ile TSR'nin Forgotten Realms'ine adım atmış oluyoruz. 5 CD'lik Baldur's Gate, izometrik görünüşü, 3D hareket kabiliyeti sağlaması, ışık efektleri gibi etkileyici teknik özelliklerinin yanında Forgotten Realms'deki bir çok karakteri içermesi, hikayenin bizim hareketlere göre değişebilecek şekilde dinamik olması ve AD&D kurallarına uygun olması yönlerinden de bayağı bir artı puan aldı. Fazla CD sayısı yanında pek bir dezavantafını göremedim. Alıp görelim dedim. Derim dedim!

CLAW

Rengarenk bir dünyada, platformlararası korsanlık yapmak, envai çeşit item toplamak, hoplamak zıplamak istiyorsanız Claw. Darwin'in evrim teorisinden kaçmış filin arka bacaklarının izin verdiği ölçüde altta resmini bile görebildiğiniz Claw'u Engin Abla'nız bile kolaylıkla oynayabildiğine göre (EA oyun özürlüdür de!) varsın olsun, platform olsun ama grafikleri güzel olsun, oyunun hakkı verilsin. Diyeceğim, demeye çalıştığım Claw platform türü için topten'e kafadan girer.

EVOLUTION

Hani birisi bize "abi baştan anlatsana şunu" dediği zaman esprik olsun diye "tamam, tek hücrelilerin sudan karaya çıkmaları ile başladı herşey" deriz ya işte Evolution onun oyunu! Düşünebiliyor musunuz evrimimize amphibia olarak başlıyoruz ve 5 rakibimizle dişe diş, nucleusa nucleus bir mücadele vererek evrim yarışında ilk akıllı ırk (ki bu insan ırkı demek değildir) olmaya çalışıyoruz. Amipti, sürüngendi, dinazordu ve adını telafuz edemediklerim dehepsi 3D ortamlarda bir evrim yarışıdır gidiyo.

W.C.:PROPHECY

Bu ay ki haberlerimizden en önemlisi Wing Commander Prophecy. Chris Roberts'ın Digital firmasına transfer olmasıyla Wing Commander serisinin sonunun geldiğini düşünenleri yanıltacak olan Prophecy, serinin beşincisi olarak anılmaktansa yepyeni bir oyun olarak bilinmek istiyor. Bu yüzden de WC5 yerine WC Prophecy olarak isimlendirilmiş. Peki isminin sonuna beş yerine etkileyici bir isim yazarak yeni bir oyun kimliği sağlanıyor mu diye de düşünmeden edemedim. Düşünmekle kalmadım, madem iddialılar biraz araştıralım o zaman dedim kendi kendime ve Prophecy hakkında bakın nele öğrendim: Prophecy, yeni grafikleri, değişik hikayesi ve yeni uzay savaş engine'i ile beni daha şimdiden meraklandırmaya başladı. Alien'ların dizaynlarını da Blade Runner'dan tanıdığımız (tanıyorsunuz değil mi?) Syd Mead yapmış. Hikayenin de değişik olduğunu söylemiştim ama oyunda artık komutan Blair olmadığımızı söyledim mi? Hemen üzülmeyin çünkü oyun esnasında tanıdık kahramanları güvertede, iskelede falan görebilecekmişiz. Yapımcılar oyuna movie'ler ekleyip göz boyamaya çalışmaktansa oynanabilirlik üzerinde oldukça çalıştıklarını, görevlere başlayabilmek için birbiriden karışık bir düzine ekranla boğuşmaya gerek kalınmayacağını söylüyorlar. Bize de onlara inanmak kalıyor. Yılbaşına yetişir de diyorlar. Herşeye inanın ama buna inanmayın.

GUBBLE

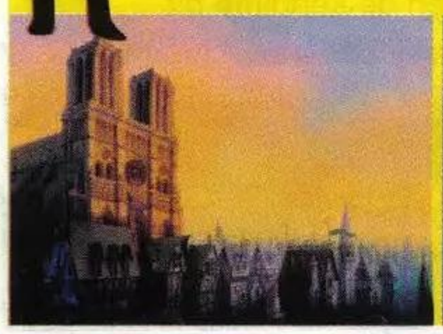
Yeni muhabir olmamın verdiği tecrübesizlik mi desem yoksa dikkatsizlik mi desem geçen aylardaki muhabirliğim sırasında ismi lazım değil bir iki oyun için atıp tutmuş ve yaptığım öngörülerde (araştırmalarımın yetersizliği yüzünden diyelim dürüstçe) yanılmıştım. Bu yüzden muhabir araştırmalarıma biraz daha önem vermeye başladım ama şu Gubble'a da atıp tutmadan edemeyeceğim. İster alışkanlık diyin isterseniz bişey demeyin ama demosundan gördüğüm kadarı ile alacalı bulacalı, labirent gibi platformlu pacman-gibin bir oyun olduğu kanısına vardım!

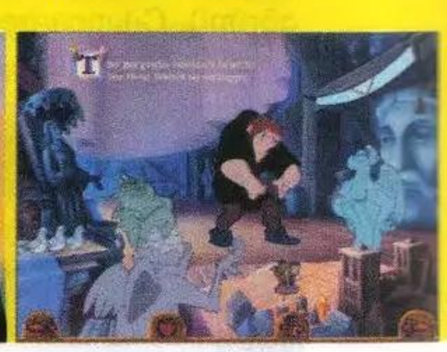
POPULOUS3

Populous 3: The Third Coming. Birincisinden 8 yıl ikincisinden 4-5 yıl gibi programcılar için bile uzun sayılabilecek bir süre geçtikten sonra Bullfrog'u Bullfrog yapan Populous 3'ü ile karşı karşıyayız. Oyunun konusunda bir değişiklik yok: Topraklarımızın tanrısı olarak insanlarımızı diğer tanrıların gazaplarından korumalı ve tüm topraklara sahip olmalıyız. P3'te değişik sınıflardan (warrior, preacher gibi) olabilecek insanlarımız üzerinde direk olarak kontrol mekanizmamız var. Populous 3 çağa ayak uydurarak izometrik görünüşünden son moda 3D doğal biçime bürünüyor. 4 kişiye kadar multiplayer seçeneğini de destekleyen Populous 3, eski hayranlarını tekrar ekran karşısına mıhlarken yeni yetmeleri de hem konusu hem de tarzı ile şaşırtacağa benziyor. Populous'u bilmeyenler pek birşey anlamamış olabilirler. Gördükleri ilk yerde bu oyuna yapışsınlar diyorum.

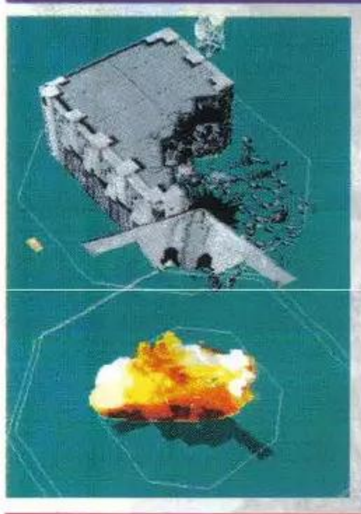
DISNEY

Disney Productions, artık ülkemizde bir distribütöre sahip. Bu Disney Production oyunlarının yasal olmayan yollardan çoğaltılamayacağı (ve dolayısıyla da satılamayacağı) anlamına geliyor ki bu çok sevindirici





FIGHTER ANTHOLOGY



Levent Göçer'in Jane's firmasından "koç, sen GameShow gibi ne idüğü belirsiz dergilerde harcanma, gel bizde çalış,, sen bu simulasyon bilgisi ile bırak bizim firmada tester olmayı nato'da pilot bile olursun" dediğini biliyor muydunuz. Levent benim için Fighter Anthology'i araştırdı ve dedi ki:

"Hep birbirine benzer bu simülasyonlar, ama ayrıntıda da olsa vardır farkları. FA'da 100 farklı uçak ile yüzlerce değişik görev uçuşu yapabiliyorsunuz. Yani pilot v uçak yelpazesi oldukça geniş.. Tabi bu oyunun orjinal paketi için geçerli. Bunların yanında 6 değişik campaign de var. Referans Guide'ında da tüm uçakların ve silahların video görüntüleri ve resimleri ile bilgileri var.". Dedi!

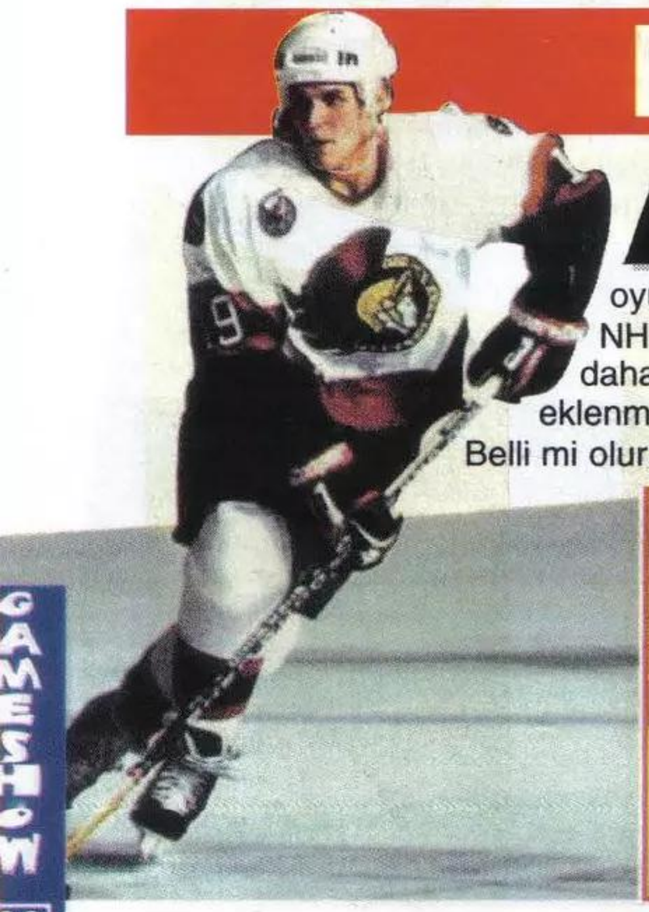
SCUD

Tamam, hareketse hareket, canavarlarsa canavar, üstten görünüşse kuş bakış, silahsa silah, renkse güzel grafikler, demoysa demo da bana (bize de) gelmez bu tip oyunlar. Demosundan yalnızca bir kısmını oynadım gerçi bu oyunun ama sıkıldım doğrusu. Ne doom-gibin gibin vahşet duygumu tatmin etti ne platform ne de macera. Valla öle sıradan bir oyun sanki. Not: Kötü oyun demek ister deli gönül ama tecrübe yapmıştır kasar, bence mence, sanıyorum falan der. Kötü işte.

UBIK

Tam Zebani'lik bir oyun teşhisi koydum ben Ubik'e. Bir kere Blade Runner ve Total Recall'un yazarı Philip K. Dick'in Ubik'inden uyarlanmış bir oyun. Hem bilimkurgu hem strateji. Dark Colony Vari Yani. 20 değişik kamera açısı, motion capture tekniği ile hareketlendirilmiş 60 değişik karakter, küçük birimlerin savaşlarında yakın çekimler Ubik'in atalarından ayrıldığı noktalar. Klasik iki ırk arasındaki 15 bölümlük çekişme ise oyunun aslında hangi türe girdiği hakkında bir bilgi veriyor. Ben stratejilerin çokluğundan yakınıyorum ama özünde bir türün klasik özelliklerini korusalar da türlerine yenilikler katan oyunları de yürekten destekliyorum. Ubik kulağıma bu tip bir oyun diye çalındı. Oynanabilirliği ve yakın plan çekimleri güzel noktalar. Mütevazi bir sistem gerektirmesi de benim gibi Pentium'un ve Ram'ın alt sınılarında dolaşanları sevindiriyor. Dark Colony'den ağzı yanan Ubik'i üfleyerek bekler.

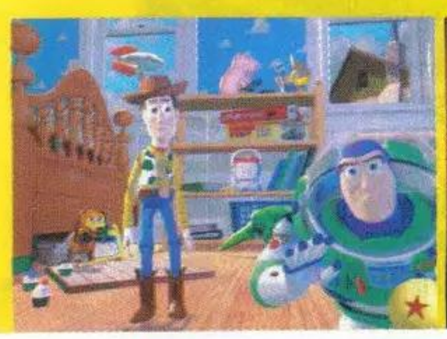
NHL 98

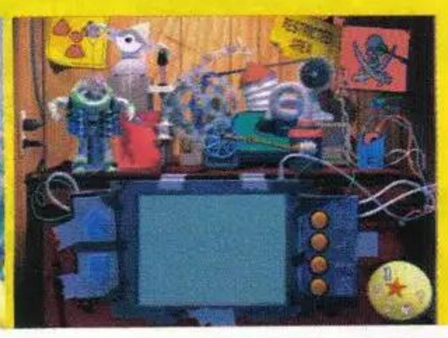


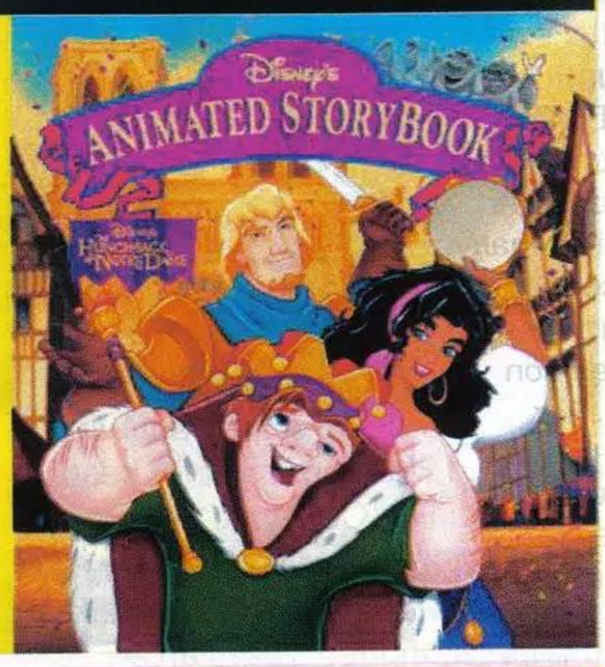
Ama gavur resmen yapıyo. Dinleyin hele: Stanley Cup Şampiyonu ve Colorado Avalanche Koçu Marc Crawford, NHL98'in hokeyi daha düzgün ve akıllı oynaması için EA Sports ile birlikte çalışma içine girmiş. Düşünenize biz bir güreş oyunu çıkarıyoruz sonra da Reşit Karabacak'tan tavsiyeler alarak oyunu güzelleştiriyoruz. Hayali bile komik. Yeni oyun engine'leri ile daha yumuşak ve düzgün geçişli hareketlere NHL98 hokey de tek isim olmayı sürdürecek. NHL 97, grafikleri, oyun engine'nin yanında kenar yönetiminin daha etkili olması, turnuvaydı, ligdi, kupaydı gibi çeşitli müsabaka şekilleri ve 500 gerçek NHL oyuncusunun eklenmesi gibi özellikleriyle de gavur oyunu hokeyi bize daha da çok sevdirecek. Darısı ata sporu güreşin başına. Belli mi olur, belki EA sesimiz duyar güreşe de el atar.

INTERACTIVE

bir haber. Distribütörümüz İmaj Interactive'in Türkiye'de dağıtımını yaptığı oyunlardan Toy Story Activity Center ve Hunchback Animated Storybook hikayelerinden tanıdığımız karakterlerle oyunlar oynadığımız, Notre Dame hikayesini baştan seyredebileceğimiz olarak karşımıza çıkıyor.





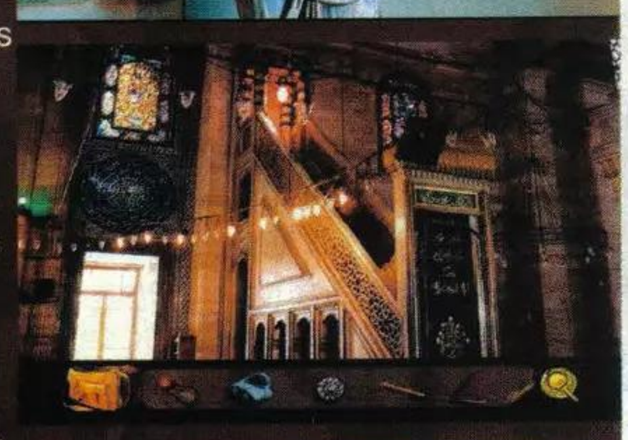


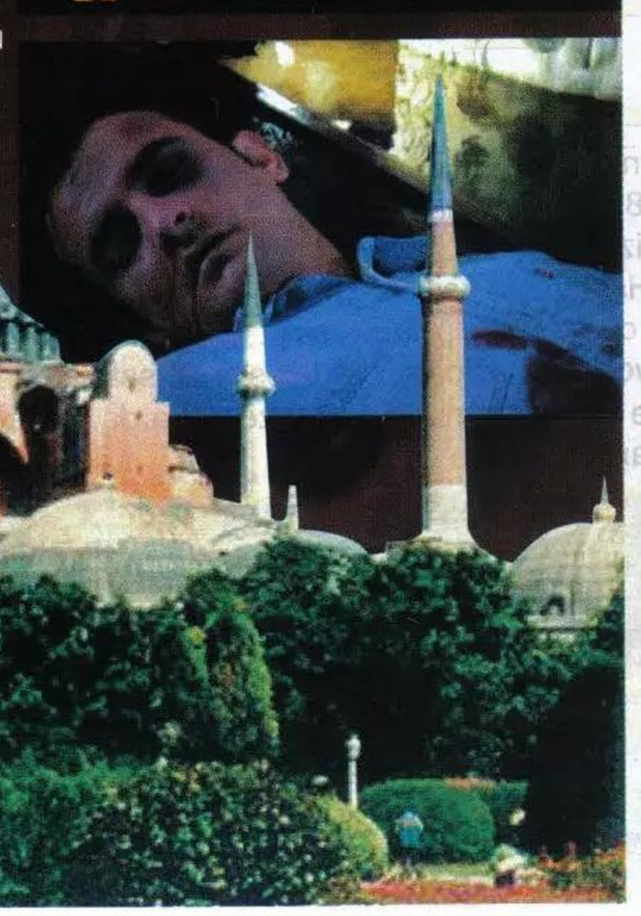
FALLOUT

Nuclear Savaştan sağsalim çıkan biz, su temizleme ünitesinin kırılmış bir chip'inin yenisi bulmak zorundayız. Tek kişilik güçlü bir ordu olarak Role Playing oyunumuz Fallout'a başlıyoruz. Oyunun ilk sürümünde multiplayer seçeneğinin olmaması ilgimi çekti doğrusu. Araştırma, hırsızlık, vurma - kırma serbest. Yeter ki ayakta kalalım. Oyunun başında üç hazır karakterle oyuna başlayabileceğimiz gibi kendi karakterimizi de yaratabiliyoruz. Grafiklerinin de güzel olması Fallout'u tam "al ve bir şans ver" oyunu yapıyor.

BYZANTINE

Gavur yapiyo abim! Şaka bile değil resmen yapıyo. Hem de senin kültürünü alıyo, inceliyo, tarihine bakıyo, anlıyacağınız araştırıyo adamlar ve yapıyorlar. Byzantine: The Betrayal deyu bizim içimizden çıkmış bir grubun yapımcılığını yaptığını sandığınız bir oyun yapıyorlar. Topkapı Palace, Ahmet's Apartment, Instanbul University oyunun map'indeki yerlerden bir kaçı. Ataturk'u de pas geçmemişler. Dedim ya bizi bizden daha iyi tanıyorlar sanki. Bir gazeteci olarak İstanbul'un gizem dolu yerlerinde Türkiye'nin esrarlı geçmişini araştıracağız. Anlayacağınız bu oyun güzel grafikleri, camisi, nargilesi, "Ne Alırsan Yüzbine'yi ile bizi anlatıyor. Destek veriyorum. Yalnız konusunun tam olarak açıklanmamış olmasından dolayı bir korku kapladı içimi. Miidnight Express kompleksi de diyebiliriz buna. Şimdi bu adamlar bizi bizden iyi incelemişlerse bulmuşlardır bir bokluk saldırıyorlar üzerimize diye de düşünemden edemedim. Temkinli olmakta yarar var ama bu oyunda bizden birşeyler olduğu kesin!





7KINGDOMS

Adından da anlaşılacağı üzerinde 4 tarafı denizlerle çevrili bir kıta da 7 krallıklar var. Hepsi de yaşam mücadelesi veriyorlar. Feodalite ile yönetilen topraklarda knight, baron,.. şeklinde bir hiyerarşi de söz konusu. Frp özellikleri ile donatılmış bir strateji gibi gözüktü gözüme. Büyüler, level'lar, toprak kavgaları, mancınıklar söz konusu olunca tabi başka türlü de gözükemezi ya gözüme! Son zamanların moda türü melez oyunlara

GPOLICE SEGA, Robotek'ler var ya işte onların içinden arcade oyunu. Halk ağzıyla muhabirlik yaptım size. Halka indim haberi salladım yani.

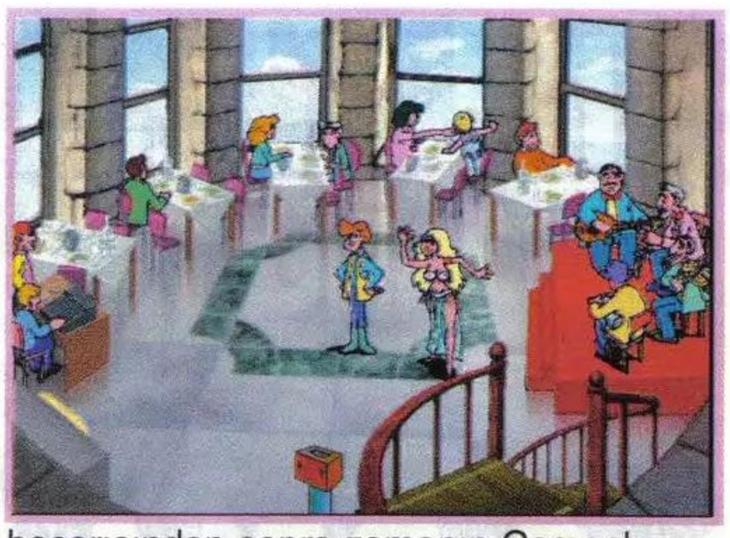
INTERVENTION, süper bulmacalarla dolu Cryo'nun oyunu. Macera-strateji melezi olabilir. Ortaya çıkmadan konuşmama hakkımı kullanıyorum.

DREAMS IN REALITY'yi niye fax haber yaptınız. Süper bir oyun valla. Hele bir çıksın görürsünüz siz. faks yapmayı bu oyunu!

NEWS

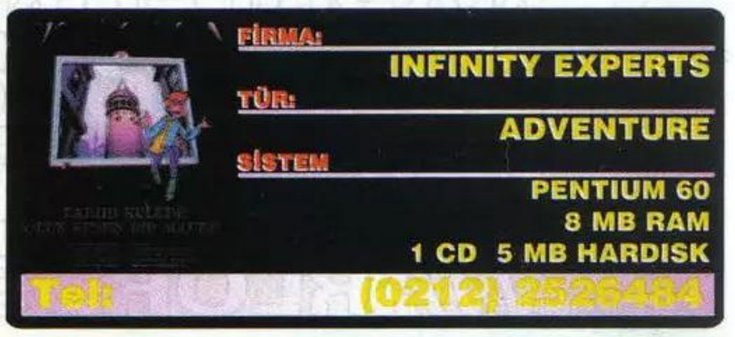
GALATA

Galata... Kimine Hazerfan Afmet Çelebi'yi hatırlatır, kimine tarihi. Bana ise olması ile olmaması arasında hiçbir fark göremediğim köhne bir kuleyi hatırlatır - dı! ta ki Infinity Experts tarafından tarafından büyük emeklerle hazırlanmış Galata adlı oyunu görene kadar. 'Madem yazacağım yazıyı, gideyim göreyim bakayım şu kuleyi neymiş ne değilmiş' diyerek -biraz da isteksizce, çünkü önyargılıydım- gittim ve yıllardır dışından gördüğüm o dökük (!!!) kulenin içini de gördüm sonunda. Şöyle bir baktım dışarıya. İstanbul kanatlarımın altında değildi belki ama ayaklarımın altında olduğu kesindi. Sonra çok kızdım kendime. Meğerse benim o köhne, dökük gördüğüm kulede bir tarih yatıyormuş da haberim yokmuş. Bütün bunların üzerine açtım ansiklopedileri karıştırdım biraz. 1348 yılında bazı kaynaklara göre Cenevizliler, bazı kaynaklara göre de Bizans İmparatoru Anastasios tarafından yaptırılmış Galata kulesi. Yapılış amacı ise İstanbulun yangınlarını izlemekmiş ama tarih boyunca çeşitli amaçlarla kullanılmış. Kah Kasımpaşa tersanesinde çalışan harp esirlerine barınak olmuş, kah daha sonra ışıklandırılarak gece yarısını haber vermek için kullanılmış. Yangınları izlemek için yapılmış bir kulenin iki kere yanması da enteresan geldi bana (kelin ilacı olsa!). Okudukça heyecanladım, okudukça etkilendim. Veeeeeee... Başladım Galata'yı oynamaya. Oyunun hikayesine gelince; Dünyada uçan ilk insan olarak bilinen Hazerfan Ahmet Çelebi bu büyük



başarısından sonra zamanın Osmanlı Padişahı Murad Han tarafından 1 kese altınla ödüllendirilip, Cezayir'e sürülmüş. Belki tarihi yargılamak bana düşmez ama yeniliklerden korkan bu zihniyettir belkide koca bir imparatorluğun yüzyıllarca muasır medeniyetler seviyesinin altında kalmış olmasının sebebi. Neyse dedim ya, bana düşmez. Vardır Murad Han'ın kendince bir olayı. Hazerfan Ahmet Çelebi Ceyayir'e sürgüne gönderilmeden önce bu meşhur uçuşun tüm sırrını Galata'nın o karanlığı ve gizemi içine gömmüş. Bizim amacımız ise sevimli kahramanımız İko'nun yardımı ile bütün bilmeceleri çözüp tuzaklardan kurtularak bu uçuşun sırrına vakıf olmak. Oyunumuz toplam 12 bölümden oluşuyor. 12 katlı kulenin her biri ayrı bölüm. Bölümler arasında asansör ile geziyoruz. Baştan başlayıp belli bir sıra ile devam etmek gerekmiyor Galata'da. İstediğiniz bölümden başlayıp sıra bağımsız sürdürebiliyorsunuz oyunu. Örneğin 2. bölümü bitirdikten sonra 11. bölümü oynayabiliyorsunuz. Sakın gereksiz bir özellik demeyin. Belki garip bir psikoloji ama aynı şeyi ortaokul - lise sıralarında da yaşamıştık ya. Sınavda sorular yazıldıktan sonra 'hocam istediğimiz sorudan başlayabilir miyiz' diye bi soruyu soran birileri çıkardı mutlaka. Her bir bölümde değişik düşmanlarımız var (Romalılar ve Cenevizliler gibi). Düşmanlarımızı bazen silahla, bazen de zekamızla altediyoruz. Inventory'e (oyunda stok diye geçiyor) sağ mouse tuşu ile ulaşabiliyorsunuz ve seçtiğiniz objeleri kullanabiliyorsunuz. Oyundaki animasyonlar da oldukça eğlenceli. Galata da kaliteli yabancı oyunlardaki gibi müzikler CD kalitesinde CD Track olarak kaydedilmiş. Müziklerin kimi mistik, kimi eğlenceli, ambiansa göre değişiyor. Bu gün bir müzik CD'si fiyatlarının bile 1.500.000 liradan düşünürseniz, 1.750.000 lira Galata'ya vermek hiç de mantıksız değil sanırım (şu anda müzikleri dinliyorum özellikle Dark Side of Galata, Blues of Eco, Oriental Zone ve Silence of the Drums bayağı güzel). Son olarak, Türkiyede oyun yapmak cesaretini gösteren Infinity Experts'e teşekkür ediyor ve hepinizi Türk oyunlarına destek olmaya çağırıyorum.

☒ Emin Gür



ARADIĞINIZ HERŞEY

KUNTAY BİLGİSAYAR'DA

KUNTAY ECONO

PENTIUM 166 CPU
16 MB EDO RAM
2 GB QUANTUM HDD
1 MB S3 TRIO 64 MPEG
14" MPRII NI / LR

645$

INTERNET'E KAMPANYASI!

33600 WISECOM : 70$
33600 ZOLTRIX : 80$
33600 WISECOM : 70$
33600 SUPRA : 110$

KUNTAY MMX

PENTIUM 166 MMX CPU
16 MB EDO RAM
2 GB QUANTUM HDD
2 MB MPEG E.K.
14" MPRII NI / LR
20X CD ROM
16 BİT SES KARTI
MULTIMEDIA SET

985$

... ARŞİVİMİZDEN SEÇECEĞİNİZ 450 DİSKETLİK SÜPER ARŞİV CD'LERİNDE SÜPER FİYAT: **30$**

... CD KAYIT (CD DAHİL): **15$**

... CD OYUNLARI: **6$**

NAPOLEON IN RUSSIA
DARK COLONY
BLOOD OMEN
WARLORDS 3
SENSIBLE SOCCER
ARRIVAL
SEGA SOCCER
OUTPOST 2
IMPERIALISM
688 SUBATTACK

HEXEN 2
RESIDENT EVIL
VIRTUA F. 2
WARLORDS 3
CONSTRUCTOR
MOTORACER
BESTS & BUMPKINS
SHADOWS OF EMPIRE
TREASURE HUNTER
CARMAGEDDON

KUNTAY BİLGİSAYAR

PAZARYERİ SOK. NO: 27-B FATİH / İSTANBUL
TEL: 0 212 523 80 67

takımınız olur. Tabii önce, kaç takımlı bir kupa organize etmek istediğinize karar veriyorsunuz (dörtle on altı arası bir sayı tutun bakalım), şampiyon edeceğiniz takımı seçin ve bırakın bilgisayar her şeyi hazırlasın. Maçlarınızı yapın ve şampiyon olun. Basit yani, tısss...

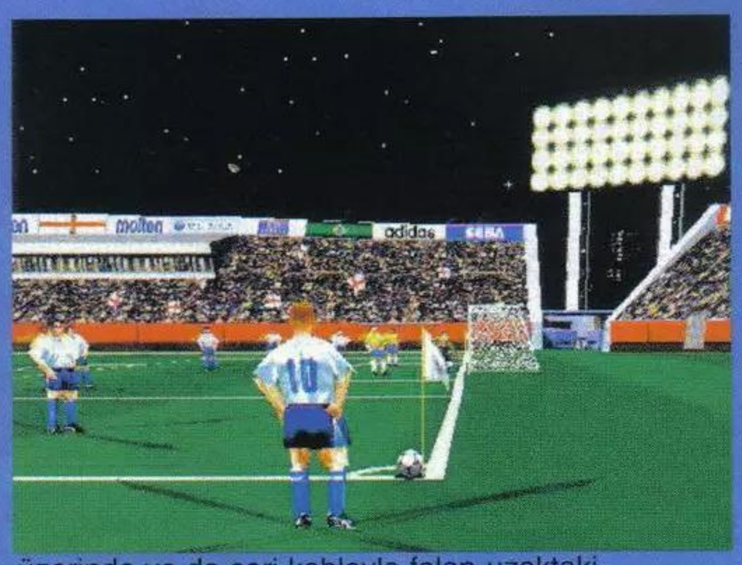
Penalty Shootout PK: Ehooo! Bayılırım penaltılara. Sega da güzel dizayn etmiş sistemi, kamera açıları atışlar falan, hoş yani. Kurallarsa klasik: beşer penaltı atılır, önde bitiren takım kazanır, diğer takımsa arzuya göre kalecisini döver,

penaltı kaçıran oyuncusunu 'zopalar', çimlere yatıp ağlar falan, alternatif bol, neyse... Beşer atıştan sonra, beraberlik bozulmazsa **sudden death round** başlar, öne geçen kazanır, diğeriyse kaybedip kahrolur... Çıkış'ta golleri kimin attığını da görebileceğiniz gibi takım değiştirip tekrar oynama gibi seçenekler de mevcut. En önemli şeyi unutuyordum ama az daha, **Z** havadan şut, **X** de yerden, tuşa basış süreniz de önemli. Yönü belirleyin ve vurun.

Player Edit: Bir takım seçip oyuncularının adlarını falan değiştirebilmenizi sağlayan seçenek. Bir de yeri gelmişken söylemek istiyorum, oyunda gerçek hayattaki oyuncular yok, yani var da, isimleri aynı değil, bilmem anlatabildim mi... Bu da ufak bir ayrıntı ve küçük bir dezavantaj.

Sega Ranking: Tüm takımların klasmanda kaçıncı olduklarını buradan öğrenebilirsiniz. Toplam da dünyada kim birinci, kim kaçıncı öğrenebileceğiniz gibi, sadece World League, WWCup dikkate alınmış olarak ya da sadece Cup Tournament dikkate alınarak yapılmış değerlendirmeler de var.

Link Game: Modemle, internet



üzerinde ya da seri kabloyla falan uzaktaki-yakındaki arkadaşlarınızı yenme fırsatı verir size buradaki ayarlar. Dikkat edilmesi gereken şey işin içinde bir de yenilmek olduğudur her zaman...

Golden Goal: İşte muhteşem goller. İzle izle doyamayacaksınız.

Gelelim asıl olayımıza. Oyunu nasıl oynayacağız? Öncelikle oyunun her anı, **F3'e** basıp 'pause' yapabilir ve ses-görüntü gibi pek çok ayarı yapabileceğiniz bir menüye ulaşabilirsiniz. **Enter** ile çıkan **System Screen** ise, replay'lerinizi izleme, taktik ekranına geçme (strategy), oyuncuların sahada yayılışını, o anki pozisyonlarını an be an gösteren küçük kare ki ona radar demişler, işte onu açıp kapatma (radar), oyuncu değiştirme (change players) ve kamera açıları gibi olaylar var. Oyun sırasında F1 ise sizi help dosyalarına götürür.

Geçelim oyundaki hareketlere, şutlara paslara, aşırtmalara, 'fake' atmalaraaaaa...

Top sizdeyken, önünüzdeki takım arkadaşınıza pas için **X,** eğer **XX** yaparsanız yine pas ama bu kez öne doğru ayaktan açma stili. **C**'yi uzun pas vermek için kullanırken, yine aynı **C**'yi, orta yapmak için de kullanabilirsiniz. Şimdi top bizde maça başladık, pası da öğrendik ya güzelce paslaşa paslaşa gittik kale önüne, eee? Hani nasıl şut çekecekmişiz?.. Anlatıyorum ama di mi?

Z şut. Basılı tutma süresi de gücünü belirliyor şutun. Vurduktan sonra falso verebilme olayı da hoş... Ohooo o kadar çok basılı tutarsanız elinizi, gider işte top da denize göle, stadın dışına bi yerlere işte. Neyse, aut atışını kullandı rakip takımın kalecisi, başladı oyun yeniden... Eee? Ne yapacaksınız şimdi? Nasıl alacaksınız topu geri?

Z'ye basıp kayabilirsiniz ayaklarına rakibinizin. Hem de bu Z, rakibinize omuz şarjı yapmanızı sağlar, "ne la bu şarz marz, masaj mı yapıyoz fippol mu oynuyoz, kodu muydum omzumu göçertmek isterim ben rakibimi" diyen bir şahıssanız paralel giderken **X'e** basın, koyun omzu.

Omzumla durdurayım dediniz adam **shift'e** mi bastı ne yaptı (hımm, mesaj mı veriyorum ki?) tazı gibi kaçtı gitti, kayyım da durdurayım dediniz, yok yine olmadı formayı çamur etmeniz de yanınıza kaldı. Eee nasıl durduracaksınız gelişmekte olan bu akını. Paslaşa paslaşa geliyorlar işte...

Hımm, hemen **X'e** basıp paslaşmayı durdurun (araya girip ayak sokmaca).

'Tamam bunu da öğrendik de abicim, bu **S'ye D'ye** falan basınca altta çıkan Coaching yazısı ne ola ki' diyenlerdenseniz, **S'nin** 'takıma topa yakınlaşın ula, uzak kalmayın', **D'nin** de, 'lan ha yedik ha yiyeceğiz golü, bir de ofsayta düşürmeyi deneyelim şu adamları belki yerler' diye takıma taktik verme olduğunu söylerim ben de size. **S**, pres, **D**'de defans adamlarının birden atağa katılmaları diyedebilirmişim ama böylesi daha açıklayıcı oldu. Bir de bunların ikisine birden basınca (S+D), adam adama (man-to-man) tribine girer oyuncularınız. Haa eğer ki rakip takım sizi yakalarsa ikiye karşı beş, o zaman o iki zavallı daha dikkatli markaj yaparlar. Golü yersiniz yemesine de, olay çalıştık ama olmadı olayı olur hiç değilse...

Nasıl güzel değil mi? Oyunlar gelişiyor. Eskiden bir pas tuşu vardı bir de şut. Daha eskiden şut tuşu bile yoktu. Paslaşa paslaşa gol atmaya çalışırdık. Bir arkadaşı kalenin içine yollar ona pas atardık. Zor günlerdi onlar, şimdiyse 'gawur yapıyo' bakın...

Bu arada, WWS'nin getirdiği yeni bir zevk de duvar pası. Artık **Ctrl+X'e** basan her insan, başarılı olsun başarısız olsun bir duvar pası yapıyor işte. O bir şey değil de, bir de gidilen yönün tersine çekip X'e basıp da topuk pası verenler var. Siz de 'artiz gibin' hareketler yapabileceksiniz yani artık. Bir de aşırtma yapalım mı şimdi bunların üstüne, C hemen ardından da **Z**'ye basıp? Yeter mi? Bu kadarı yetmez mi? Yetmezse bir de ileri giderken geri tekrar ileri ve **X** ile topu ayaklarla başın üstünden aşırma hareketi varmış ama bunu ben beceremedim (mükemmel değilmişim yani bakın, siz de yanılmışsınız demek ki...). Son bir hareket kaldı o da fake atma. Bunu ileri giderken ileri diye not almışım ben ama tam hatırlayamıyorum şimdi. Yine de beş dakika da çözersiniz sanırım. Niye 'bilmiyorum' demiyosun da böyle yazıyorsun diyenleriniz de olabilir tabii, bunlar doğal hatta sen hatırla da yazsana inek diyenlerinizi de duyuyorum ama yapamıyorum, olmuyor işte. Kesildim birden. Win95 oyunu WWS, efsane Fifa'nın tahtını iyi bir sallayacak gibi gözüküyor diyor ve gidiyorum. Başka da bir şey kalmadı sanırım söylenecek. Zaten "şarz"ım da bitti.

Son olarak, dişlerinizi güzel fırçalayın, iki sürtüp bırakmayın fırçayı. Ceviz yerken de kabuğunun soyulmuş olmasına özen gösterin. Bu kış zorlu geçecek diyorlar, dışarıda donacağınıza oturun bana yazın, 'yok abi ben yine de dışarı çıkacam' derseniz de sıkı giyinin e mi... ;)

☒ MUDER "Damdaki Kemençe"
muder@gsmnet.com

FİRMA:	SEGA
TÜR:	FUTBOL
SİSTEM	PENTIUM 90 16 MB RAM 1 CD 50 MB HARDISK

GA DWIDE CER

Poloyu şeker sanıyor, kriket diyemeyip kraker diyorsak, golfü de otomobil sanmamız doğaldır. Yine de, bunlar ve benzeri bir kaçı dışında, çayırda çimende topla oynanan iki önemli oyun vardır... Bu ikisini gayet iyi tanırız. Biri henüz hakettiği yere gelemeyen yakar-top, diğeri ise yakan-topu ezip geçerek dünyaya malolan futbol'dur. Taze biten cümleye dikkatimizi verip bir daha bakacak olursak, yakar-top'un, 'gariban'ın, futbolun yanında ne kadar acınacak bir halde olduğunu açıkça görürüz; daha adını bile bilemiyoruz, yakar mı yoksa yakan mı karar veremiyoruz. Oysa sorulsa şimdi bize, söyler misin şu futbolcu hangi sene nerede oynadı, şu gün hangi renk boxer giydi, nereye gitti, ne yaptı diye, bülbül gibi şakırız... Neyse...

Maalesef henüz hiç bir firma oturup da güzelim yakar-top için oyun yapmamıştır. Onlara baksanız her yer, her şey, her spor futboldur. Bu kadar ağır eleştirmeme rağmen, işin acı tarafı, onlara bakmayıp da başınızı şöyle bir çevirirseniz, acı gerçekle yüzyüze gelirsiniz: Ya bir top çarpar suratınıza ya da Ahmet'in Mehmet'in şutu direkte patlar. Konuyla ilgisi yokmuş gibi gözüksede bu satırlarda derin manalar gizli. Yine de daha derine gidip boğulmaktansa yüzeyden giderim hem güzel nefesimi alırım hem de şirin fıstıkları keserim zihniyetiyle hareket edip bir an önce yepyeni futbol oyunumuz **SEGA WWSoccer** hakkında sizlere anlatacaklarıma geçmek istiyorum.

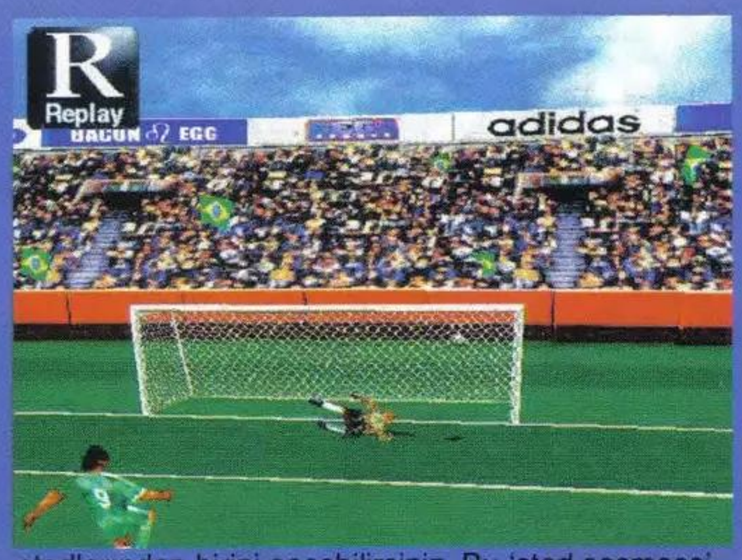
Pek çok kişi sağlam tahtına iyice bir yayılmış Fifa'nın üzerine futbol oyunu olmadığını kabul edecektir sanırım. Fifa ile futbol oyunlarında bir devrim yapan **Electronic Arts'ın** ardından pek çok firma da bu işe el attı ve ortaya güzel çalışmalar çıktı. Bu güzel çalışmalardan en son elimize geçeni, 'taht sallayan' cinsten; "konsol oyunlarından tanıdığımız" lakaplı **SEGA'nın** yaptığı **World Wide Soccer.**

CD'mizi güzelce install ettikten sonra müthiş bir demoyla karşılaşıyor, müziğin ritmine bırakıp kendimizi, o tekrar tekrar izlemeye doyamayacağımız hareketlerle şenleniyoruz. Oyunu almayacak olursanız bile, arkadaşlarınızdan birine aldırın ;) ve bu demoyu bir kez seyredin...

Ana menüden girmek istiyorum WWS'e. Demodan sonra karşılaşırız onunla. **Exhibition, World League, Wide World Cup** gibi dokuz seçeneği vardır, hemen başlayayım anlatmaya teker teker de sonradan oyundan konuşup mavra yapmaya yerimiz kalsın:

Exhibition: Tek kişi bilgisayara karşı ya da arkadaşınızla karşılıklı maç yapmak için bu seçeneği kullanırsınız. Takımları seçtikten sonra ki bu noktada oyunda Avrupa'dan yirmi dört, Afrika'dan, Asya / Okyanusya'dan, Kuzey Amerika ve Güney Amerika'dan da altışar olmak üzere toplam kırk sekiz milli takım olduğunu söylemek istiyorum, **Game Setup**'a geçiliyor. Game Setup'tan Game Start'la hemen maça başlarsınız.

Stadium'dan, Terzo, Primo ve Second



stadlarından birini seçebilirsiniz. Bu 'stad seçmece' de iyi moda olacak gibi gözüküyor, bakalım... Game Setup'daki **'Enviroment'** maçın gece mi yoksa gündüz mü oynanacağını ayarlar (day/night) yine buradan havanın durumunu da ayarlayabilirsiniz (**weather:** fine-güzel hava / rainy-yağmur çamur). **Game Start**'a bastığınızda güzel bir animasyonun ardından, 'Taktik Ekranı' çıkar. Nedir bu **'tactic screen'** neler ayarlanır buradan bir bakalım:

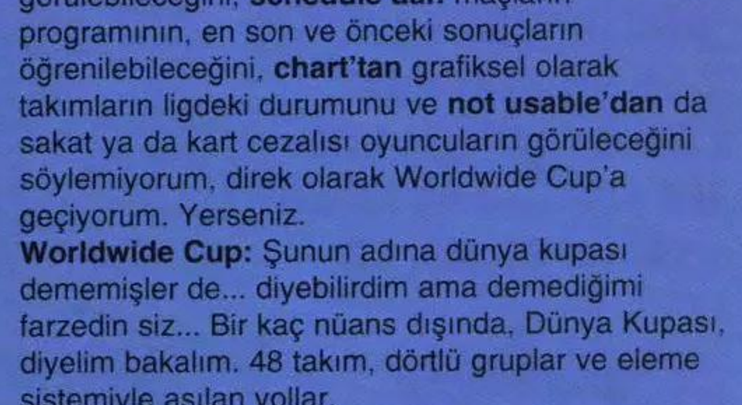
OK'i bilirsiniz. System, oyun sistemi davası; 4-3-3'den, 5-4-1'e, oradan 2-3-5'e... Bir de sistemlerin yanında yazan SA ve DV'ler var. bunlardan SA, Güney amerika stili diziliş (South American Style) ve DV de oyuncuların ağırlıkla sahanın üst kısmını kullanacakları anlamına gelir.

Size uygun oyun sistemini maçınızın önemine, rakip takımın gücüne ve kendi oyuncularınızın gücüne, maçtan ne beklediğinize ('sahaya gömecem onları', 'bir beraberlik koparsam yeter' ya da 'bakalım en fazla kaç fark yiyebiliyorum' gibisinden) göre seçin. Bir de güzel örnekle destekleyeyim şimdi kendimi; 5-4-1 oynarsanız defans ve orta sahanız sağlam olur ama forvetiniz zayıftır. 2-3-5 oynarsanız da forvet coşarken (tabii top çıkarabilirseniz ileri), orta saha hafif tökezler, defans ise yediğiniz gollerin çetelesini tutmaya çalışmaktadır o ara...

Gelelim **Defence Type'a,** nasıl bir savunma yapmak istiyorsanız buradan seçebilirsiniz. Sweeper, baskıya dayalı, geride bir adam bırakıp 'bütün mahalle' tarzı, akın eden forvete saldırıp topu çalmaya yönelik diyebilirim ama **Line Defense**'in çizgi halinde defans olduğunu söyledikten sonra artık siz ne anlam çıkarırsınız bilemem bu ikisinin karşılaştırmasından.

Change Players'dan, adamlarınızın yerlerini değiştirebilirsiniz. Burada teknik, hız, şut atabilme kabiliyeti, denge ve dayanıklılık önemli, alttaki sağ grafikteki renklerden kim ne konuda ne kadar güçlü anlayabilirsiniz. Mavi en zayıf, yeşil biraz daha iyi ama yine de zayıf, sarı orta ve portakal rengi iyi'yi simgelerken, kırmızı en iyi'dir. **Opponent Players'dan** rakip takıma şöyle bir göz atabilirsiniz. Bunlardan sonra, o bildiğiniz OK'e basarak maça başlayabilirsiniz. Oynadınız bitti, skoru ekranın üstünde görüyorsunuz (Nasıl oynadık abi, hiç bi şey anlatmamışsın ki, nasıl oynayacağımıza ilişkin diyenleriniz olabilir. Onlara da yazıyı sonuna kadar okuyun, hayatta hiç bir işinizi yarım bırakmayın diyorum sadece). Bu ekranda, maçla ilgili istatistikleri alabilir (Match Stats), golleri kimin hangi dakikada attığını görebilir (Goals), oyuncu istatistiklerine bakabilir (Player Stats), 'Exit' deyip çıkabilirsiniz. Exhibiton'dan sonra gelelim dünya ligine:

World League: Tek bir oyuncunun oynayabildiği (bireysel takılmacalar) 16 takımlı, 30 maçlı bir lig bu 'dünya ligi' dedikleri. **New Season'la** yeni bir sezona başlarken **Continue** ile daha önceden

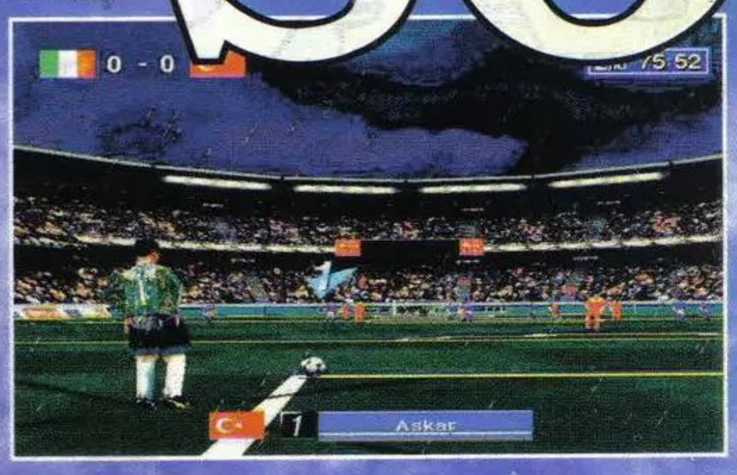


'save' ettiğiniz bir yerden devam edebilirsiniz. Kendi takımınızı seçtikten sonra enter'a basarak teker teker bilgisayar oyuncuları seçebileceğiniz gibi space'e basıp rakipleri rastgele ayarlayabilirsiniz de. Gerisi de çoşku heyecan davası işte. Lig güzel şeydir. Bu arada, **next match'la** bir sonraki maça geçileceğini, **goal ranking'den** ligin 'en golcü'lerinin görülebileceğini, **schedule'dan** maçların programının, en son ve önceki sonuçların öğrenilebileceğini, **chart'tan** grafiksel olarak takımların ligdeki durumunu ve **not usable'dan** da sakat ya da kart cezalısı oyuncuların görüleceğini söylemiyorum, direk olarak Worldwide Cup'a geçiyorum. Yerseniz.

Worldwide Cup: Şunun adına dünya kupası dememişler de... diyebilirdim ama demediğimi farzedin siz... Bir kaç nüans dışında, Dünya Kupası, diyelim bakalım. 48 takım, dörtlü gruplar ve eleme sistemiyle aşılan yollar.

Cup Tournament: Bir tek takım kalana dek devam eder döngü. Maçlar başlar ve biter. Yenilenler çekilirler teker teker. Geriye bir tek takım kalır. İşte şampiyon diye çağırdığımız bu takım dileyelim ki sizin

SEGA WORLDWIDE SOCCER



DARK COLONY

Real Time Strategy. Hemen *bir ön-eleme yapalım bakalım.* Öncelikle bilgisayar oyunların anlamayan fakat *"bakalım ne yazmış bu adam, Mert'in yazısının bir* girişine bir de çıkışına göz attım mı tamamdır, Mert'in bu ayki derdi nedir anlarım" edasını ile yazıma şöyle bir dokunacakları elemiş oldum böylece. Madem bu yazıma emek vereceğim ya hepsini okuyun ya da elendiniz zaten. Sonra da oyunseverler arasında hemen bir eleme yaptım: Strateji hem de real-time olanından. Ben turn-based severim, simultane kararlar bana gelmez; adventure'ların üzerine oyun tanımam; ne strateji ne de simülasyon en baba frp diyenlerden biriysiniz de yukarıdaki satırlardan birinde çoktan ayrıldık sizle. Yok hala inat edip okuyorsanız tekrar uyarıyorum: Sapına kadar real-time!

Evet, kaldık mı başlık başına. İlgisizleri nasıl da bir paragrafta deffettim başımdan. Hayır yanlış anlamayın maksat kelime zaiyatı olmasın, yoksa kimseler alımasın gücenmesin…

Nerden başlasam nerde bitirsem diyerek yazımın en başında karar veremezsem sonra çıkamıyorum işin içinden. En iyisi oyun firmaları arasında yayılan bulaşıcı strateji hastalığından ve bu hastalığın sonuçlarının bir C&C ya da Red Alert klonlarından daha ileriye gidememesinden dem vurayım. Fazla da vurmayayım ama. **Dark Colony,** diye yazayım, bunlardan ayrı, tipik bir Red Alert klonu olmaktan daha ötelere gidebilmiş. Ne de olsa SSI imzası var altında.

Doğrusu, Dark Colony, kuş bakışı altında Red Alert klonlarında çok da farklı gözükmüyor: Hikaye ne olursa olsun iki düşman ırk, birbirini kovalayan görevler, sol üst köşede bir kısmı siyah kalmış haritalar, biten enerji kaynakları, düşman birliklerini kovalamacalar, ölen adamlarınızın

çıkardığı yürekleri parçalayan çığlıklar ve anlık kararlarınızla kaybetmek üzere olduğunuz bir savaşı kazanmanın verdiği ilkel bir liderlik duygusu. *Bilmem anlatabildim mi?*

Hikayenin değişik olmasının oyun için hiçbir kazanç olmayacağını düşünerek başlamıştım bir Gray lideri olarak, Dark Colony'ye. Ama konunun işlenişi ilerleyen görevlerle hoşuma gitmeye başladı. İnsan ırkını yok etmeye çalışmak da işin diğer bir zevkli tarafıydı doğrusu. Bu arada çaktırmadan iki ırk hakkında bilgilendirmiş oldum sizi. Elemelerimi geçip yazımın ilerleyen kelimelerinde benimle birlikte yolculuk eden sizlerle burada küçük bir anlaşma yapalım: Ben Dark Colony'yi Gray olarak yani bir Alien olarak oynadım. Bu yüzden de DC'yi anlatırken Gray'leri biraz kayıracağım, alınmaca gücenmece yok. Zaten siz ilkel yaratıklar olarak insanların buna fazla da hakkı da yok (hemen nasıl da havaya girdim ama). Yüzyıllardır üzerinde yaşadığımız gezegenimiz artık yükümüzü çekemez hale gelince ırkımızı devam ettirebilmek için çıktık uzay karanlıklarında yola. İlk karşılaştığımız yıldızın gezegenleri arasında dolanırkene yeşil-mavi bir gezegen ilgimizi çekti. Atmosferi olsun, yeraltı kaynakları olsun tam dişimize göreydi ama gittik ve gördük ki bu gezegenin üzerinde yaşayan ilkel canlılar gezegenlerinin içine etmişler. Yıldızın diğer gezegenlerinde yaptığımız araştırmalar sonucunda da kırmızı bir diğer gezegen gözümüze çarptı ve burayı da gözümüze kestirdik. Ama ilk gezegendeki ilkel ırk bu gezegenin de içine etmeyi aklına koymuş olacak ki kırmızı gezegenimize küçük küçük pathfinder'lar göndermişler, gezegene yerleşmeyi de akıllarına koymuşlar. Biraz bekleyelim de zamanında müdahele ederiz diyerek Human'larla potansiyel düşman moduna girmiş bir ruh haliyeti içinde oyuna başlıyoruz.

Bunları yazıyorum ama bir yandan da hikayeden bize ne, görev görevdir diye düşünüyorum. Peki neden bize, yani neyi önemsiyoruz bir strateji oyununda da diyorum: Görevler! Tamam, birazdan görevlere geçeceğim.

Şimdilik Genel Bir DC Bakışı Yapalım

DC'yi oynarken ışıklandırması bayağı hoşuma gitti doğrusu. Yalnız gündüz gözü açılan haritaya bakmaya paydos, gece görevlerine merhaba. Sıkı bir ışık oyunu her tarafa hakim yani. Işıklandırma oyundaki gölgelerde de kendini belli ediyor. Oyundaki grafikler ve animasyonlar da "seyredilesi" bir özellik taşıyor. Vurulan askerlerinizden çıkan kanlar sizi üzmesin, ilkel ırkın (bir daha söylemem Human'lar oluyo) arkasında ışık yanıp sönen uçan araçları yok ederek sıkıntınızı dağıtabilirsiniz, bilmem anlatabildim mi!

Her ırk için 15'er campaign görevi dışında **Single Player War** seçeneği ile 50 küsür değişik senaryonun da olduğu söylememiştim sanıyorum. Bu hazır senaryolar ya ormanda **(jungle)** ya da çölde **(desert)** geçiyor. Senaryo boyunca baş etmeye çalışacağınız diğer ırkların sayısı da senaryo özel isimlerinin yanında yazıyor. Ayrıca senaryonun diğer özeliklerini de değiştirebiliyorsunuz: **Petra-7** (enerji birimimiz) kaynaklarının çokluğu ve verimliliği, oyuna başlama rütbeniz, savaş sırasında artifactların çıkması gibi gibi… Bu senaryolar arasında yeraltında **(underground)** geçen tek bir görev var ki o da oldukça kolay bir bölüm. Senaryolarda iki ırkın olduğu savaşların oldukça kolay olmasının yanında ırk sayısı arttıkça (maksimum sekiz oluyor) bununla doğru orantılı olarak büyüyen harita ile işimiz oldukça zorlaşıyor.

Single Player War seçeneğini anlatırken elimde olmadan şimdiye kadar hiç bahsetmediğim bir iki noktanın üzerinden geçmiş oldum, işte özrüm: Oyunda Gray olarak en düşük rütbe olan bir *Ximal olarak görevlere* **(campaign)** *başladıktan sonra görevlerdeki başarımıza göre rütbemiz* yükseliyor ve çeşitli Awards'lar kazanıyoruz.

Gelelim Artifact Olayına

Oyunda Gray olarak üretebildiğimiz birimlerimizin yanında topraklarımızın bize bahşettiği ünitelerimiz de var. Bunlara sahip olabilmek için tıpkı topraktan fışkıran Petra-7 gibi yine topraktan fışkıran pembe doğal enerfi kaynaklarını bulmamız ve Bozaar'ımızla bu kaynakları değerlendirmemiz gerekiyor. Bu kaynakları ise ancak üssümüzde **Neure-Hive'e** sahip olduktan sonra görebiliyoruz. Uçan Artifact'ler zor görevlerde gerçekten çok can alıcı roller üstlenebiliyorlar. Bu Artifact kardeşleri yakından tanıyalım:

Lunatek: İlk tanışacağımız Artifact'imiz. Deploy komutu verdiğimizde altında bulunan birimlerin birbirine saldırmalarını sağlıyor. İlkel ırkın askerlerinin çok olduğu topluluklarda inanılmaz etkili oluyor. Görevi kazandırabilecek stratejik zamanlarda uygulanmasının yanında ilkel ırkı birbirini öldürürken seyretmek de oldukça zevkli. İlkel insanların birbirini öldürmek için Lunatek'lere pek ihtiyacı da yok ama DC'de Lunatek kullanmak gerekiyor. Bu arada Lunatek'i etki alanında kendi askeri birimlerimizin olmamasını sağlayacak kadar dikkatli bir komutan olduğumuzu biliyorum.

Tektaara: Bu Artifact de oldukça enterasan bir işleve sahip. Tektaara ile karşılaşana kadar, haritamızda amaçsızca dolaşan sürüngenlerden bahsetmemiş olmam büyük kayıp. Çünkü Tektaara'a sahip olana kadar hiçbir işlevi olmayan bu canlılar artık emrimize amade. Tektaara'ın etki alanıdaki tüm canlılar bizim ordumuzun bir parçası sayılıyorlar. Diyeceksiniz ki siyah kertenkele türevi 4 ayaklıların ya da beyaz

sülüklerin bizim safhımızda olmasının bana ne yararı var ki! Ben de diyeceğim ki olmaz mı. İlkel ırk bu canlılarla uğraşarak bize hem zaman hem de yol kazandırıyor, hem de sürüngenler hiç de küçümsenmeyecek kadar hasar verebiliyorlar.

Solaris: İsim babası Stanislav Lem olan Solaris oldukça etkili bir demolition device! Yok edici. Güneşten aldığı enerjiyi yolu üzerindeki herşeyi yok edecek şekilde çevresine yansıtır. Dikkatli kullanın elinizde patlamasın.

Maktor: Maalesef bu Artifact ile tanışma fırsatım olmadı ama çöpleri değerlendirdiğini DC Ansiklopedisinden öğrenmiş bulunuyorum.

ENCYCLOPEDIA

Görüyor musunuz, genel notlar derken Artifact olayına, Artifact derken de Ansiklopedi'ye geldik. Bizim yüksek ırkımızın olsun, ilkel ırkın olsun tüm birimlerini ve Artifact'leri tanıyabileceğimiz, özeeliklerini ve işlevlerini öğrenebileceğimiz bir Ansiklopediye sahip. Ana menüden ansiklopediye girebilmemizin yanında Traning bölümüne de girerek ırkımızın özelliklerini öğrenmiş olmamızın yanında birimlerimizin kullanımına da iyice alışıyoruz. Her stratejide birimler ve görevler birbirine benzer ama teker teker birimleri tanımak, isimlerini ve görevlerini öğrenmek hız açısından oldukça önemli.

Hız dedim de aklıma geldi, daldan dala devam ediyoruz takip ettiğiniz üzere, oyun esnasında görevin zorluk derecesine ve tarzına göre **Options** bölümünden oyunun hızını değiştirerek işleri kendi lehinize çevirirsiniz. Ben dördüncü bölümü 180% hızla oynadığımı farketmeseydim sanırım bir 4 gün daha bölümü geçmeye çalışacaktım. Ama ilk bölümü de maksimum, %200, hızla oynayarak bölümü bitirdiğimde iki Awards'ı cebime atmıştım.

Options demişken, savaş meydanında ne yapmamız gerektiğini arada bize söyleyen ekran altı mesajlarının yanında görevin amacını **Objective** ekranından tekrar gözden geçirebiliriz, hayır biz Gray'ler unutmayız ama aklınızda bulunsun istedim. Options seçeneklerinde Load olmaması gözümden kaçmadı, her seferinde görevi Quit yapmak zorunda kalmayı pek sevmedim.

Sevmedim Dedim De...

Red Alert'te çok hoşuma giden ve sık sık kullandığım takım kurma olayının olmaması da bir diğer DC olumsuzluğu olarak notlarım arasında yerini almış. Bu özelliği benim bulamamış olmam gibi küçük bir ihtimal de yok değil ama o kadar da uzun boylu değildir herhalde.

Olumsuzluk dedim de bir olumlu nokta geldi aklıma DC'nin güzel bir özelliği geldi aklıma: Görevler esnasında biz de komutan olarak savaş meydanında bulunuyoruz. Adamlarımızın başında bir sefere giderken seçili tüm askerlerimize ırkımızın atalarının savaşan ruhunu aşılayarak onlara güç verebiliyoruz: **Inspire Troops.** Seçili adamlarımız bu gazla beraber bir süre için bile olsa özelliklerini güçlendiriyorlar.

Güç dedim de aklıma görevler geldi. Ne alakası var demeyim baktım ki yazıda bu stili tutturmuşum gidiyorum bozmayalım bari dedim.

Campaign seçeneğinde her iki ırk içinde ayrı ayrı 15 görev var. Gerçi ben yalnızca Gray'leri oynadım ama ilkel ırkın görevlerinin de bunlardan pek bişr farkı olduğunu sanmıyorum. Senaryo biraz daha değişik olabilir o kadar.

MS1: FIRST STRIKE

%200 hızla, hızla bitirebileceğiniz ilk ve en kolay bölüm. Bir grup askerimizle ilkel ırkın güzel gezegenimize kurduğu atmosferi kirleten biyosferleri bulup, koruyucuları ile birlikte yok edeceğiz. İlkel ırkın görüş mesafesi geceleri daha da kısaldığından görevi geceleyin yapıyoruz.

MS2: INTERFERENCE

Atmosphere Contaminator'ları bitti bir de Communication Site'ları çıktı başımıza. Utanmazlar ilkel antenlerini kurmuşlar dört bir yana, gizli gizli haberleştiklerini sanıyorlar. Başlarına yıkmaz mıyım şimdi ben bunları. Görevimizi anladınız herhalde. Eğer bir iki human askeri biraraya gelmişlerse anlayın ki arkalarında birşeyler saklıyorlardır. Sağlam gruplar kurarak saldırırsak bize karşı koyacaklarını sanmıyorum. Bu da oldukça kolay bölümlerden bir tanesi.

MS3: LEGACY REVEALED

Göreve başlaığımız yerin hemen doğusunda yaşamımız pahasına korumamız gereken bir Gray birimi var. Buraya ulaşabilmenin iki yolu olduğu için bu köprülerin başlarına iyi bir mayın defansı kurarak birimimizi güvene aldıktan sonra zaman kaybetmeden kuzeyimizde konuçlanmış olan ilkel ırka saldırılara başlayarak onları yok etme planımıza işlerlik kazandırmalıyız. Biliyorsunuz en iyi defans hücumdur.

MS4: OPERATION: BREAKTHROUGH

Komutan olarak üssümüze ulaşamıyoruz, sakın üssümüze doğru hareket etmeyin! Önce ortu'muzu kuzey batıdaki ilkellerin enerji depolarının üzerine gönderelim. Yalnız ortu'nun rotasını biraz güneyden geçirin ki yolda başına kötü şeyler gelmesin. Enerji depolarını soyduktan ve Petra-7 konusunda üzerimizdeki sıkıntıyı da attıktan sonra üssümüze transporte edilmiş olacağız. İşte ilkel ırkı karşı ilk gerçek sınavımız bu görev. Üssümüzden çıkabileceğimiz iki köprüden daha güneyde olanının ilerisine Slom'lar hattı ile gerisine de Xenowort'lar döşeyerek sıkı bir defans oluşturduktan sonra kuzeydeki köprünün başındaki ilkelleri Atril'imizin uzun mesafeli atışları sayesinde ve sıkı bir iki saldırı ile temizleyelim. Böylece batımızdaki adacığa ulaşmış oluyoruz. Bu adacıkta da bir Petra-7 kaynağı var fakat bu adacıkta asayişi sağlamadan kaynağa sahip olamayız. Adacıktaki ilkelleri temizledikten hemen sonra batı yönündeki köprüye de hafif bir savunma hattı kuralım. İlkellerin üsleri güney batıda. Üslerini başlarına geçirmek için (FireStorm'larla başedebilmek için) Atril'e muhakkak ihtiyacımız var aklınızda olsun. Bu bölümü oynarken bir keresinde bölgedeki tüm petra-7 kaynakları bittiği halde ilkelleri dağıtamamış olmamım derin üzüntüsünü çekmiştim, bu da kulağınıza küpe olsun. Batıdaki adacığı ele geçirdikten sonra hızlı davranmalı ve ilkeller toparlanmadan saldırıya geçmeliyiz. Savunma önemli ama köprü önlerindeki hatlar için çok fazla da yatırım yaparsak bu kez de dediğim gibi ofansa para kalmıyor.

MS5: ROSWELL REVISITED

İlkellerin komutanı Tick'i geçen bölümde elimizden son anda kaçırmıştık. Ama peşini bırakmayız. Şimdi ilkellerin üslerine girelim bakalım. Tek başımıza çitlerin arasında enerji birimlerini bularak labirentin sonuna ulaşmaya çalışacağız. Başladığımız noktada Attack modundan Move moduna geçmemiz kesin gerekiyor ki bize saldıran askerlere aldırmadan yolumuza devam edebilelim. Enerji birimlerine ulaştığımız her seferinde ilkel askerleri oyalayacak yardımcı birimler bölgeye geliyor, biz de bu kargaşadan yararlanarak yolumuza devam etmeliyiz. Yolumuzda hızla ilerlerken araçlara takılmamaya ve her enerji birimine ayak basmaya ve de ilk başlarda minimum yara almaya özen gösterin ki sonlardaki yüksek doz saldırılarda sağsalim ayakta kalın. Sonunda Komutan Tick elimize düşecek.

MS6: PUPPET MASTERS

Güzel ve zorlu bölümler peşi sıra devam ediyor. Kuzeydeki üssümüzde hareketlenmeye başlamadan güneyde neler oluyor biraz bekleyelim (kesin bekleyin) ve işleri lehimize çevirelim. Çünkü beynini kontrol ettiğimiz Komutan Tick bizim için çalışacak. Güneydeki hareketlenmenin sonunda iki Lunatek, biz ve bir askerimizle birlikte kalıyoruz (bekleyin demiştim eğer beklemezseniz lunatek'lere sahip olamıyorsunuz). Hemen üssümüze dönelim. Böylece ilk Artifact'imiz ile tanışıyoruz. Lunatek'lerin ne işe yaradığını yukarıda anlatmıştım. Lunatek'leri üssümüzün biraz güneyindeki Petra-7 kaynağının başındaki ilkel birimlere kullanmamızı tavsiye eden ekran altı yazıya dikkat etmeyin ve Lunatek'leri görevin daha en başında boşuna harcamayın derim. Bir iki Sy-Demon ve askerle bu işi haledebiliriz. Hatta arkamıza alacağımız bir Atril ile işimiz daha da kolaylaşır. Kaynağı ele geçirdikten sonra bir Sy-Demon ve bir Xenowort ile korumaya almak lazım. İki Lunatek ile bu işi kotaramayabiliriz o yüzden Neure-Hive'ı ürettikten sonra üssümüzün doğusundaki kaynağı değerlendirerek bir iki Lunatek daha üretelim. İlkellerin üsleri güneye doğru iyice doğuda olduğu için başlardaki saldırıları da hep bu yönden olucaktır. Lunatek kaynağını kullanan Bozaar'ımızı da korumayı unutmayın. Bu yönde tutacağınız Lunatek de iyi bir savunma silahı olacaktır. İlkellere öldürücü darbeyi vurabilmek için üslerinin yanına yerleştirebileceğimiz iki üç Xenowort oldukça etkili silahlarınız olacaktır!

MS7: CIVIL WAR

İki görev önce bize yardım edenlerin başları ilkellerle derde girince bizden yardım istiyorlar. Kuzey batıdaki üssümüzün doğusunda mütefiklerimizin üsleri, simetrik olarak güneyde de iki düşman ırklar var. Amacımız diğer iki ırkı temizledikten sonra bölgede sadece bir ırkın canlı kalması! Bu arada birliğimize Zisp hemşire katıldı, dikkatinizden kaçmamıştır. Sağlık birimimiz Zisp, hızlı hareket kabiliyeti ve iyileştirici özelliği ile süper bir birim, çok severim kendilerini. Ben önce tam güneyimdeki kırmızı ırkı hallettikten sonra daha doğuya

TROOPER

Yer birimlerinin en ilkel olanı. Defansı düşündüğünüz kadar zayıF değil ve hücumda da etkili.

GRAY

İşte adamımız. Elinde silahı, ilkel insanların peşinden ayrılmıyor. Tanesi 350P, sebil yani.

BARRAGER

Uzun menzilli atışları ile yerdeki Xenowort'ların en azılı düşmanı ama yakın savaşta oldukça güç.

ATRIL

Kısaca bokatar. Attığı boklar uzun mesafedeki FireStorm'ların tek ilacı. Çok yavaş ama onsuz olmaz

OSPREY IV

Defansının ve ofansının güçsüz olan Osprey'leri sadece harita açar olarak kullanabiliriz.

ORTU

Waypoint'ler sayesinde kısa bir sürede bütün haritayı açabilirler. Move yapın. Attack'tan kaçının.

S.A.R.G.E.

Bakın şu Cyborg salağına, fazla yakından bakmayın, tehlikelidirler. Atril'lerinizle uzaktan bitirin işlerini

GORREM

Cyborg'un Alien versiyonu. Etrafa hastalık yayabiliyor ve Petra hırsızlığı da yapabiliyor.

EXPLOITER

Görevleri Petra-7'yi topraktan çıkartmak. Hızları hiç fena değil ama onları sıkı korumalısınız.

BROOZAR

Sadece Petra-7 değil Artifact üretimöinde de Broozar'larınızı kullanacaksınız. Onları sevin.

FIRESTROM

İlkel ırkın üssü bunlarla doldurur. Panzehirleri bokatarlarımızdır. Sıcak savaşa girmeyin.

XENOWORT

Savunma hattımızın vazgeçilmez elemanlarıdır. Bir de bunları ilkel ırkın merkezine yaklaştırdınız mı...

SENTINEL

Zayıf teknolojilerinin zayıf mayınları. Ayak altında fazla dolaşmasalar iyi olur. Aman di'im.

SLOM

Koyunlarımız köprülerin başlarında merkezimizi korumak için ideal savunma silahlarımızdır.

ANGEL I

Bu ilkel ırkı da hiç anlamıyorum doğrusu. İnswan bir savaş aracına melek diye isim takar mı hiç?

SY DEMON

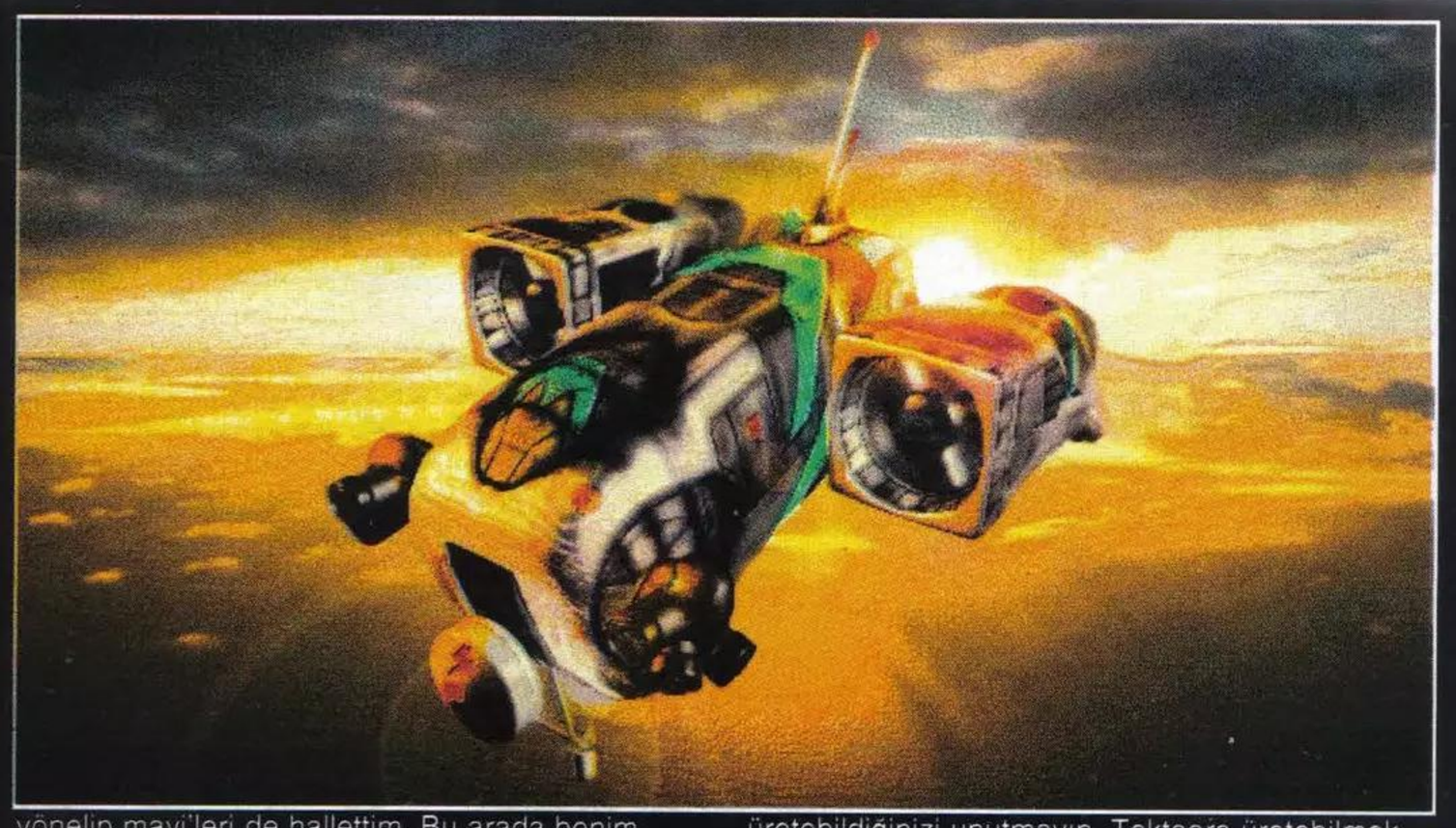
En sevdiğim yaratıklarım: Hızlı ve güçlüler. Silah ve armor'larını arttırdırmınız mı, kim tutar sizi!

MEDI CRAFT

Acilen yok edilmesi gereken Zisp taklitleri. Yeşil yeşil dağıttıkları sağlık ile ilkel ırkı güçlendiriyorlar.

ZISP

İyileştiricilerimiz. Her seferde bir iki tane bulunmalı ki seferdekilerin dayanıklılıkları artsın.



yönelip mavi'leri de hallettim. Bu arada benim müttefikler çoktan haritadan silindiği için onları arkadan vurmama gerek kalmadı. Siz bu durumda kalırsanız acımayın, unutmayın bu bölgede ancak bir ırk hayatta kalmalı. Nedense önceki bölümlere göre oldukça kolay bir görev oldu benim için.

MS8: SCREAMER

Çölde, kaçan komutanlarının peşinde koşturacağız. Artık yolun sonuna geldiğimizde komutanlarını yakalayacağız ve asıl görev bundan sonra başlayacak. Üssümüzün kuzey doğusunda konuçlanmış ilkelleri yerle bir etmek için yine lunatek'leri ekonomik olarak kullanmalı, Atril'ler ile FireStorm'ları halletmeliyiz. Zisp'i de Allah başımızdan eksik etmesin! İlkellerin bize saldıracakları rotaları belli olması savunmamızı oldukça kolaylaştırıyor. Kuvvetli birimleriniz ile zorlanmayacağınız bir bölüm daha.

MS9: BURIED TREASURE

Ben bu undergroung görevlerini çok seviyorum. Labirent türü görevler Destroy Human Base Klasik görevlerinden farklı olarak, hareketli görevler olmasıyla oyunun düşen tansiyonunu yükseltiyor ve oyuna bir canlılık katıyor. Bu bölümde de Sayın Gorrem Bey ile tanışıyoruz. Birliklerimizi dümdüz kuzeye çıkarıp biraz batıda ek birliklerimiz ile birleşerek doğudan güneye doğru devam edelim. Yolumuzun üzerinde bir ek birlik daha bize katılarak gücümüze güç katacak. Ben labirentin iki ucundaki gorrem'lerden sadece bir tanesini sağsalim bu gruba eklemeyi başardım. Aradığımız Chamber Of Ancient Knowledge tam güney doğuda. Sıkı bir kuvvetle buraya vardıktan sonra odadan içeri giriyoruz. Yerdeki şekilleri incelememiz 60 saniye süreceğinden bu süre içinde ilkellerin saldırılarına dayanmalıyız. Chamber of Ancient Knowledge'ı bulana kadar Move komutu ile hareket ettiğimizden yolda kimse ile dalaşmayıp odaya mümkün olduğunca fazla sayıda birlikle varmalıyız. Birliklerimizin komutanı olarak 60 saniye hayatta kalabilmek için tüm birlikler odaya girdikten hemen sonra kapı ağzında bekleyerek ilkellerin içeri girmesine izin vermemeliyiz. Böylece çarpışmanın kapı ağzında olmasını sağlayacağız ve kalabalık olarak üzerimize saldıran ilkeller bize fazla zarar veremeyeceklerinden 60 saniye göz açıp kapayana kadar geçecektir. Sürenin sonunda sağsalim kuzeydeki çıkışa gidip bu darboğazdan transport olacağız. Tabi bunlar bu kadar kolay olmadı. Bir keresinde ilkellerin içeri girmesine izin verdiğim için, bir keresinde de komutan olarak sıcak savaşın ortasında kaldığım için öldüm ve görevimi başaramadım. Güzel ve zor bir bölüm ama sonunda yeni bir Artifact'I keşfedeceğiz: Tektaara.

MS10: ANIMAL INSTICT

İlkeller bölgenin ortasındaki üssümüzü yok ettiklerinden güney doğuda yeni bir merkez kurarak herşeye yeniden başlayacağız. Başlangıç için gereken parayı batıdaki enerji depolarına küçük bir ziyaret yaparak buluyoruz. Hızla güçlenmeye başlarken, bizden çok daha hızlı davranacaklarına emin olabileceğiniz ilkellerin saldıracakları yolun üzerinde olan batı köprüsüne sıkı bir savunma hattı kurmanız gerekiyor. Yalnızca Solem ve Xenowort'lar artık bu iş için oldukça zayıf kalacaklardır. Gorrem'ler de üretebildiğinizi unutmayın. Tektaara üretebilmek için batıdaki kaynağı ve kuzey doğumuzdaki ikinci Petra-7 kaynağını gözden kaçırmayın. Tektaara, bütün sürüngenleri ilkel ırkın üzerine salacağından işimizi bayağı kolaylaştıracak. Eski dost düşman olmaz, Atril, Xenowort ve Zisp'leri yabana atmayın. Ortu'nun yapacağı küçük bir gezinti ile ilkellerin merkezinin kuzey batıda olduğunu da görebilirsiniz. Gerisi destroy human base...

Gray komutanı olarak human ırkına son vermek için geriye 5 bölüm kaldı. Bundan sonraki bölümler MS13'ün bir underground görevi olmasının yanında destroy human base görevleri. MS11'de de destroy'dan önce bölgedeki gorrem'lerinizi bulmalısınız. MS14'de yanılmıyorsam yeni bir artifact bulacaksınız (Portalis). Human ırkını ortadan kaldırmak için Portalis'e ihtiyacınız olacaktır sanıyorum.

Bir iki DC notum ile yazımın sonuna iyice yaklaşalım:

- Solem ve Xenowort ile sıkı savunma hatları kurabilirsiniz. Savunma bölgenizi doğru yere kurmalı ve bu hattı sık sık update etmelisiniz.
- Petra-7 çıkardığınız yerlerde Bozaar'ınıza havadan gelecek saldırlar için kaynağın yanına mutlaka bir Xenowort gömün.
- Human'ların güçlü silahları FireStorm'ları ile ancak Atril'lerinizle baş edebilirsiniz ama Atril'lerinizin de çok dayanıksız olduklarını unutmayın.
- Xenowort'larınızı Human üssüne saldırırken yanınızda götürür ve düşman merkezinin yakınlarına biryerlere gömmeyi başarırsanız ofans gücünüzü çok yükseltmiş olursunuz.
- Birimlerinizin silahlarını ve zırhlarını ekranın sağındaki "2" nolu seçeneği seçerek arttırabileceğinizi biliyorsunuz değil mi!
- Gray olarak oynadığınızda Artifact'lerin oldukça önemli silahlarınız olduğunu göreceksiniz. Kamikaze yapısında olduklarından ve belirli sayılarda üretilebildiklerinden Artifact'lerinizi çok çok dikkatli ve yararlı kullanmayı öğrenin.
- Sefere çıktığınız birliklerinize komutan olarak siz de katılın ve saldırılarda Inpire Troops seçeneği ile adamlarınızı gaza getirin. Gaza gelen adamlarınızın bir süre performansı artacaktır!

Savaş meydanında güçlü bir komutan olarak ölmemeye bakın. Çünkü görev sonuna kadar hayatta kalmak sizin yararınıza olacaktır.

Şimdi düşünüyorum da Dark Colony benim gözümde bayağı bir artı puana sahip. 10 bölümü sağsalim bitirmiş ve insan ırkının kökünü kazımaya çok yaklaşmış biri olarak düşününce oyunun zorluk derecesinin KKND kadar basit olamasa da beni Red Alert kadar zorlayan seviyede olmadığını gördüm. Yoksa bu benim insanlığa duyduğum nefretin açığa çıkması mıydı bilemiyorum. Dark Colony şiddetle tavsiye edilir! Heyecansız kalmayın!

☒ Mert "Nasıl Olacak Bu İşler" Topçu

FİRMA: SSI

TÜR: STRATEJİ

SİSTEM: PENTIUM 90, 16 MB RAM, 1 CD 5 MB HARDISK

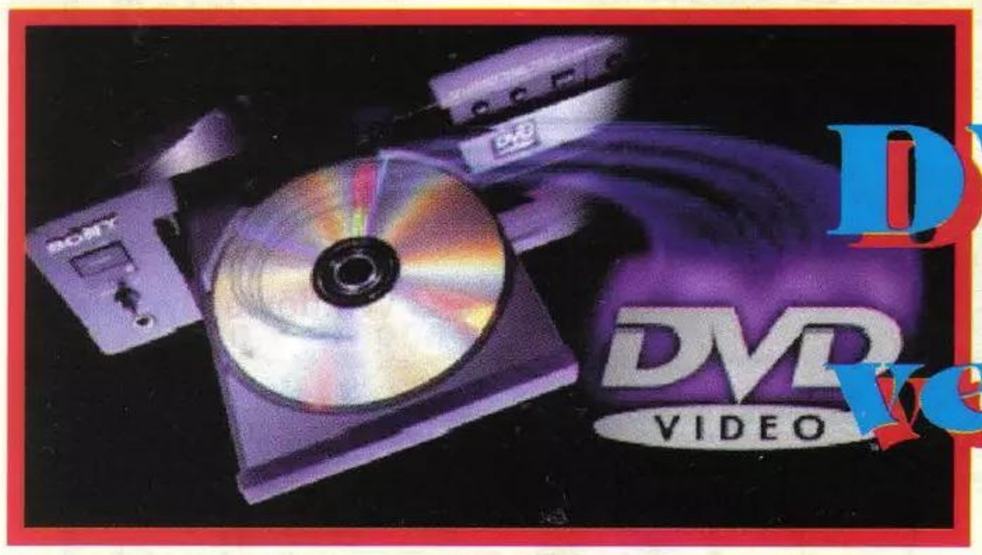
GENEL: %96

UYGAR

ELEKTRONİK
YILLARIN TECRÜBESİ!

EN YENİ CD OYUNLARI...

SONY PLAYSTATION ve TÜM OYUNLARI



DVD PLAYER'LAR ve DVD FİLMLER

SİPARİŞLERİNİZ TÜRKİYE'NİN HERYERİNE KARGO İLE 24 SAATTE TESLİM.

BİLGİSAYAR KONUSUNDA İHTİYAÇ DUYABİLECEĞİNİZ HERŞEY...

BAŞÇAVUŞ SOK. YAZICIOĞLU İŞHANI
NO:28 (GİRİŞ KATI) KADIKÖY / İSTANBUL
TEL: 0 216 336 73 54 / 338 08 95

NE ÇOK GEÇ
NE ÇOK ERKEN **şimdi**

dil öğrenmenin tam zamanı

RAKS NEW MEDIA

ENGLISH plus serisi ile her düzeye uygun İngilizce eğitimi

Dilediğiniz an yararlanabileceğiniz Türkçe sözlük, Türkçe gramer kitabı ve Türkçe yardım menüleri.

29.000'i aşkın sözcük ve deyim.

Etkileşimli diyaloglarda kendi sesinizi kaydedip dinleme, orjinali ile karşılaştırma imkanı.

Her CD'de 120 saatten fazla etkileşimli eğitim olanağı.

Kullanılan tüm sözcük, cümle ve deyimlerin gramer özellikleri.

Alıştırma ve testler.

Gerçek video görüntüleri, animasyonlar,İngilizce oyunlar.

PC Windows Uyumlu

Türkçe en çok satan İngilizce eğitim programı
Türkiye'nin 3
destekli

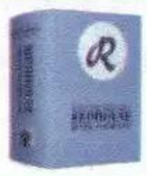
başlangıçtan ileri seviyeye

komple (11 CD ROM) ingilizce eğitim seti

+ + + + **15 saat ücretsiz RAKSNET internet erişim paketi**

başlangıçtan orta seviyeye

aşamalı (7 CD ROM) ingilizce eğitim seti

+  + + **15 saat ücretsiz RAKSNET internet erişim paketi**

orta seviyeden ileri seviyeye

aşamalı (7 CD ROM) ingilizce eğitim seti

+ + + **15 saat ücretsiz RAKSNET internet erişim paketi**

dilediğiniz seviyeden

enaz 3 CD ROM English plus ürünü

+ **15 saat ücretsiz RAKSNET internet erişim paketi**

küçüğüm ama

oyunlarla dil öğreniyorum

Türkçe destekli

Oyunlarla Fransızca Öğreniyorum
Oyunlarla İspanyolca Öğreniyorum
Oyunlarla Almanca Öğreniyorum
Oyunlarla İtalyanca Öğreniyorum
Oyunlarla Rusça Öğreniyorum
Oyunlarla Yunanca Öğreniyorum
Oyunlarla Macarca Öğreniyorum
Oyunlarla Türkçe Öğreniyorum
Oyunlarla İbranice Öğreniyorum
Oyunlarla Arapça Öğreniyorum
Oyunlarla Japonca Öğreniyorum
Oyunlarla Amerikan İngilizcesi Öğreniyorum
Oyunlarla İngiliz İngilizcesi Öğreniyorum

Mac & PC Windows Uyumlu

ve yakında

Oyunlarla Hollanda Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Portekizce Öğreniyorum
Oyunlarla İsveç Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Norveç Dili Öğreniyorum
Oyunlarla Danimarka Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Fince Öğreniyorum
Oyunlarla İrlanda Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Gal Dili Öğreniyorum
Oyunlarla Polonya Dili Öğreniyorum • Oyunlarla Çince Öğreniyorum

Dünyanın 46 dilini hemen konuşun !

Türkçe destekli

TALK NOW!

Japonca • İbranice • Fransızca
İspanyolca • Almanca
İtalyanca • Rusça
Hollanda Dili
Portekizce
İngiliz İngilizcesi
İsveç Dili
Norveç Dili
Türkçe • Arapça
Çince • Polonya Dili
Danimarka Dili • Yunanca
İrlanda Dili • Gal Dili
Fince • Macarca
Amerikan İngilizcesi

Mac & PC Windows Uyumlu

ve yakında

Bulgarca • Farsça • Afrika Dilleri
Zulu Dili • Malta Dili • Çekçe • Xhosa Dili
Slovakça • Sırpça • Hırvatça • Romence
Hintçe • Urdu Dili • Setswana Dili
Swahili Dili • Malay Dili • Endonezce
Vietnam Dili • Tayland Dili • Kore Dili
İzlanda Dili • Arnavutça • Makedon Dili

RAKS NewMedia CD-ROM
EĞİTİM SERİSİ
RAKS

TEL: (0 212) 288 69 68
FAKS: (0 212) 274 50 92
http://www.raksnet.com.tr/raksmusic/newmedia

Ana Dağıtıcılar

3P Bilgisayar TEL: (0 212) 212 36 57 FAKS: (0 212) 212 36 63
Metropol Dağıtım TEL: (0 212) 212 34 26 FAKS: (0 212) 212 61 43
İnteractive Bilgisayar TEL: (0 212) 212 35 36 FAKS: (0 212) 212 35 34
Poliges Bilgisayar TEL: (0 312) 419 58 01 FAKS: (0 312) 419 31 30

Ayrıca Tüm Raksotek , D&R Mağazalarında ve Bilgisayar Bayilerinde

Merkez: (212)886 62 76/77•Fax:(212)886 6380•Ankara: Maltepe Migros (312)232 2610•Gima (312)413 13 88•İstanbul: D&R Etiler(212)2870640 D&R Erenköy (212)467 54 13•Ortaköy (212)260 7918•Bahçeşehir Migros (212)669 27 71•Galleria Migros (212)6613605 •Göztepe/Soyak (216)317 67 23 •Maslak Migros (212)285 42 32•Şişli YKM (212)296 34 18•İzmir: Alsancak (232)464 34 07• Bornova Kipa (232)373 71 59 İletişim (232)463 23 03•Karşıyaka (232)323 10 75•Tansaş (232)370 52 08•Bursa:Sönmez Migros (224)26110 06•Altıparmak (224) 2230603 Kumluk (224)257 06 19•Gima (224)220 73 39•Adana: (322)453 24 27•Antalya: (242)241 74 41• Konya: (332)235 86 54• Mersin: YKM(324)238 10 85•Eskişehir: (222)230 92 32•Denizli: (258)263 07 20•Kuşadası: (256)614 65 15•

Beğendim... Ne abi daha ne bekliyosunuz ki? Dedim ya beğendim diye, şu andan itibaren bu ülke toprakları üzerinde yaşayan her vatan evladının bu oyunu almaları boyunlarının borcudur. Bu müthiş yapıtla kendi arasına giren her türlü engeli ($ -TL-DM...) aşıp oyunun o cafcaflı dükkanlarda satılan orjinalini almak daha da önemli bir görevdir. "Neden?" diye sormuş olmanızı eshefle kınamakla beraber ben de bir yazar olarak kendime düşen bu görevi yerine getireceğim. Çünkü sevgili kardeşlerim işin bir kitapçık yönü var ki bu çok önemli. Bir kere okuyup bırakıcağınız o kitapçık "Oyunu açarken bilgisayarım sapıtıyo ve "More RAAAAAMMMM" diye bağırıyor, niye?" sorunuza "Ram almak gerek" cevabını verebilicek tek kaynaktır. İkincisi eve gelen arkadaşlarınız orjinal oyun kutusunu görünce sizin zengin bir insan olduğunuzu şıp diye anlayacaklardır. Üçüncüsü ve en önemlisi ise oyuna bir sürü para vermiş olmanın verdiği bir koltukaltı kabarması-cep boşalması duygusunun gece siz yatağa yatınca başınızın göğe ermesine sebep olucağıdır (Virüs mü?Sorunuzu anlamadım.).

Bu arada siz gidip oyunu aldınız di mi? Hah iyi iyi. Install'ı kolay oldu. Bir ara Hard Disk'imin ona 39 MB yüklememi kabullenememesi üzerine ondan Daggerfall Savelerini (35 MB tutuyorlardı) geri alarak dengeyi korumayı başardım. Sonra her 95 oyunu gibi ne olduğunu bilemediğim bir şeyler yüklendikten sonra oyuna başlayalım:

Bir kere demo çok vasat. O iskeletimsi surat pek de şirin değil, ayrıca ne dediği de pek anlaşılmıyo (İngilizce konuşuyo olabiliceğinden şüpheleniyorum). Bu işkenceye bir son verip demodan çıkalım kanımca. Ama siz yine o surata alışın derim ben.

Ha, bu arada söylemeyi unuttum,oyuna girerkenki ekranda çok arkadaşınız olup olmadığı falan test edilecek,siz de mecburen Single Player'ı seçiceksiniz. Ayrıca bu ekrandan oyunun çözünülürlüfüşünüjümü ayarlıyacaksınız.Burada dikkat etmeniz gereken nokta ise 800*600'ü seçmeyecek olmanız. Çünkü 4 MB S3 Virge ekran kartım 800*600'de beni ve verdiğim o kucak dolusu parayı (abartıyorum ama bilmem farkında mısınız) aşağılarcasına çalışmıyo (grev yapıyo). Sanırım bozuk, aldığım yere geri vermem lazım. Ve siz de bana olan saygınızdan dolayı 800*600'de oynamayacaksınız galiba. Yani ben öyle anladım.

Şimdi ana menüdeyiz. Bence Tutorital'da kendinizi eğiterek vakit kaybetmeyin. Zaten bir iki şey öğretip sizi terk ediyo (dişi olmasından şüpheleniyorum).

Random Map'ta oynayıp da rastgele hazırlanan haritaları kullanıp istediğini tarafı oynamak oyunun zevkinden uzak gibi sanki.

New Scenario'da önceden hazırlanmış senaryoları oynamak beni pek açmadı, sizi bilmiyorum.

Henüz bir Saved Game'inizin olmaması Load Game seçeneğini işlevsiz kılıyo (Dikkat ettiniz mi bilmiyorum ama adım adım sizi istediğim seçeneğe doğru yönlendiriyorum).

Tabi belki siz Credits'e basıp oyunu yapanların adlarını okumaktan zevk alırsınız ya da "Quit"i seçip Windows'unuzun Duvar Kağıdına bakmaktan tatmin olursunuz bilemem. Ama bence en iyisi Campaign Game'de oynamak (en üstteki diyom size)...

Niye?

Çünkü:

✓İşte kötüler "Unholy Alliance" kurarlar siz de bir Knight olarak İyileri toparlayıp Kötülere dalarsınız gibisinden bir hikaye var ortada. Yani "İyi-Kötü" bir senaryo var.

✓Görevler yavaş yavaş zorlanmaları açısından gayet iyiler.

✓Başka birşey bulamadım... Gibi şeyler var.

Şimdi Campaign'i seçip, zorluğu ayarlayıp (Bence normalde oynayın, genel zevk açısından), oyuna giriyoruz.

İlk açıldığında,bir yerlerde "TURN 1" yazısını elinde tutan bir ejderha görüyoruz. Şimdi gelin yanıma tartışalım bu konuyu. Hani anlarım boks maçlarında güzel bir kız geçer "Round ??" diye. Onu taklit et, olmadı bir Warrior koy, Paladin koy, Mage koy, ne koyarsan koy, istersen karıncalar taşısın "TURN 1" yazısını, ama ayıptır kardeşim, ejderha dediğinin bir saygınlığı var Breath Weapon'u var, şanı var şöhreti var. Onu normalde cıbıl cıbıl kızların yaptığı bir işe koyarsan işte o an bütün karizma dağılır. Ayıptır, yazıktır.

Neyse sakinleştim, oyuna devam edelim. İlk başta bir Hero'nun bize katıldığı mesajı gelecek. Şunu unutmayın ki bölümlerde ilk gelen Hero'lar bedavadır. Sonradan katılma teklifi yapanlar ise 1000-1500 civarı altın isterler, ona göre.

Şimdi ne işe yarar bu Hero?

Bir kere kendisi savaşabilir (eğer savaşçıysa iyi olur). Ama yine de Hero Savaştırmak riskli olur. Bunlar zor bulunur. Ayrıca eğer büyücüyse büyü falan yapar. Hem de -ve en önemlisi ordularınızı yönetir. Bu çok önemli. Sonra değineceğim, acele etmeyin. Bir de erkek mi dişi mi seçimi yapıcaksınız, önemsiz (ama siz yine de dişi seçin).

Şimdi normalde oyuna başlarken bir kaç şehir, biraz asker, biraz para falan verirler. Campaign'de oynuyorsanız önceki Hero'larınızdan 3'ünü bir dahaki bölüme geçirebilirsiniz, aklınızda bulunsun dedim. Oyun gerek Turn sistemli oluşu, gerek Hero'sistemi, gerek şu gerek bu Heroes'a benziyor (Might and Magic olanı).

Oyunda senaryo oynarken ki amacınız herkesi yoketmek falanken, Campaign'de değişik amaçlar olabiliyor. Ama yine de genelde Dostlar dışındaki herkesi yok et gibi görevler. Dostlar dedim açıklayayım, oyunda **Lord Sartek** ve **Lord Bane Default** düşmanlar. Geri kalanlar ise iyiler takımı. Fakat onlara da pek güven olmuyo. Normalde sona doğru savaş açıp sizi arkadan vuruyorlar.

Hah, neredeyiz?

Evet evet oyun ekranı. Ortalıkta görünen askerlerden sizin renginizde olanlar sizin askerleriniz (ne açıklama ama). Emirlerinizi verebilmek için üstlerine basmanız yeterli Seçili karedeki bütün üniteleri seçmek için **Space** tuşuna basmak yeterli. Ama mesela 4 üniteden 2'sini seçmek için sağ tarafta çıkan resimlere tek tek basmak lazım. Seçili üniteleri bir yere götürmek için... Artık onu da yaparsınız herhalde! Böylece ordu yürüyo. Bir yerlere saldırmak için ise saldırı yapmayı düşündüğünüz zavallı varlık ya da bölgenin yanındaki kareye gidip üstüne Mouse'u da götürün ve savaş ikonu çıkınca sol tuşa basarak: Hücum!

Savaş ekranında üst tarafta kimlerin savaştığı yazar. Bu isimlerin yanında ise **+?** gibi sayılar vardır.Bu savaş bonusudur. Artı olması iyidir.

Peki bu bonuslar nereden gelir?

Bunlar orduyu yöneten, **Leadership'i** olan bir Hero'dan, kimi ünitelerin bazı özel bonuslarından falan gelir. Peki bunları Herolar nasıl alır? Oyuna başlarken Hero'lar 1.Level'dır. Experience aldıkça Level atlarlar. Ve her level atlayışta değişik özellikler alabilirler. Bunlar **Mouvement, Morale, Leadership** gibi özelliklerdir. Üstlerine gelip sağ tuşa basınca ne işe yaradığı anlaşılır. Bir de mor yazılar vardır ki onlar da büyülerdir. Ve yine aynı şekilde ne işe yaradığı anlaşılabilir.

Ama bu Bonuslar ne işe yarar ki?

WARLORDS

Normalde savaşan ünitelerin 2 özelliği vardır: **Hit Point** ve **The Vuruş Gücü.** Hit Point savaş ekranında asker resminin altında, sağ tarafta olan sayıdır. Bu sıfır olunca adam ölür. The Vuruş gücü ise savaşma gücüdür. O da sağ taraftadır. İşte bu bonuslar The Vuruş Gücüne eklenir. Hero'lar aynı zamanda bazı Ruın'leri de **Search** edebilirler (hö?). Bunun için o search edilecek yere gelip, mouse'u oraya getirip **"Sarı Soru İşareti"** ikonu çıkınca sol tuşa basmak gerekir. İçerde Hero birşeylerle dövüşüp, (ki bu dövüşleri biz görmeyiz,ayrıca Hero'lar bu sırada ölebilirler: Bir kere başıma geldi de) ödüller alırlar:

✓Para bulabilirler.

✓Sage bulabilirler, Sage'lerin üç hizmeti vardır: 1) Para verirler; 2) Bir Artifact'ın ya da daha çok paranın yerini söylerler; 3) Eğer size lazımsa da harita alabilirsiniz.

✓Magical Item bulabilirler: Bu Item'leri Hero alır ve bu onun özelliklerini arttırır.

Hero Quest (??) Yapabilirler mi ki?

Şimdi bu Hero'lar **Quest** de yapabilirler (Her eve lazım bi tane aslında ama maddi imkansızlıklar işte). Bir şehre gidip soldaki ikonlardan bağlı adam resimli olanından **Get Quest'i** seçin. Üç çeşit Quest vardır.

Quest ne kadar zor olursa ödüller o kadar büyük olur. İlk zorluğu seçince başka seçenekler gelir bunlardan birini seçin. Sonra debelenin bakayım yapmak için. Olur ha görevi unutursanız aynı Menü'den **Show Quest'i** seçin.

Asker üretmek için ise: Şehirlerden birine basınca **Production Menüsü** çıkar. Üstteki kutularda üretilebilecek adamlar vardır. Bunlardan birine basarsanız üretilmeye başlanır, altta da onunla ilgili bilgiler, kaç Turn'de üretilebileceği falan yazar. Şehre sağ tuşla basarsanız ise üç ikon ile göz göze gelmeniz içten bile olmaz:

Production: Bu demin açıkladığım ekran.

Vectoring: Aha işte önemli bir ikon: Bu sayede bir yerde üretilen askerin direk olarak diğer şehirlere gönderilmesini sağlarsınız. Vector edilen asker hem daha çabuk gider hem de sizin başınızı ağrıtmadan direk savaş meydanına ulaşır.

City/ Site Building: Bu sayede şehrinize kale kurabilirsiniz. Kale kurmak savunan askerlerin gücünü arttıracaktır. Bu iş için istediğiniz türü seçip (İki tür var zaten, seçmek zor olmayacak), ikonun üstüne getirip mouse'unuzu tuşluyacaksınız. Tabi bir de para lazım. En iyisi siz boşverin bu işi, gelin birer kahve içelim!

Askerlerinizi bir yerden bir yere götürürken belirli faktörler hızını etkiliycektir. Mesela yoldan gitmek kare başına 1 Mp tutar. Çayırdan gitmek 2, dağdan 5... Ama Flying Unit'ler her yerde 2Mp harcar. Ayrıca bunlar suyun üzerinden de uçabilirler. Ordunuzdaki bir yaratık Hero'larınızın da uçmasını sağlayabilir. Adamların Mp'leri bitince artık hiçbirşey yapamazlar. O Turn'ü bitirip bir dahaki Turn'e başlamak gerekir. Normalde sudan gitmek için bir tersaneden gemi alırsınız. Bunu sizin yapmanıza gerek yok, askerler yollarını buna göre belirleyeceklerdir.

Şimdi uslu bir çocuk olup Menüleri açıklayacağım sonra da başımdan geçen tecrübeleri anlatacağım (Ya ne diyom ben?).

Menüler

Oyundaki Menüler sağ tarafta iki bıçağın arasında. Üstte ve küçük olanlara askerlerinize emir vermeye yarar. En sol üstteki bir sonraki üniteye geçmenizi sağlar. Onun bir sağındaki o üniteyle o turn bir daha görüşmek istemediğinizde kullanılır.Onun bir sağındaki "Burada bekle, ikinci bir emre kadar kıpraşma" demek. Sol alttaki, o üniteyi **deselect** etmek için, bir yanındaki "Sana daha önce söylediğim yere doğru devam et" demek. Bir yanındaki ise "üniteleri ayır" ya da "birleştir" demek.

Şimdi büyük ikonlar- menüler:

Air Elements
Str: 7
Hits: 2
Move: 36
Turns: 4

Archers
Str: 3
Hits: 1
Move: 19
Turns: 1

Archons
Str: 8
Hits: 2
Move: 26
Turns: 4

Barbarians
Str: 2
Hits: 2
Move: 16
Turns: 1

Catapults
Str: 2
Hits: 1
Move: 16
Turns: 2

Cave Wyrms
Str: 6
Hits: 3
Move: 20
Turns: 4

Centaurs
Str: 4
Hits: 2
Move: 22
Turns: 2

Dragons
Str: 9
Hits: 3
Move: 26
Turns: 5

Dryads
Str: 2
Hits: 2
Move: 18
Turns: 2

Dust Wyrms
Str: 5
Hits: 3
Move: 18
Turns: 4

Dwarfs CrossBow
Str: 2
Hits: 3
Move: 15
Turns: 1

Dwarfs Infantry
Str: 3
Hits: 1
Move: 19
Turns: 1

Dwarfs Mutant
Str: 5
Hits: 3
Move: 15
Turns: 3

Dwarfs Runner
Str: 1
Hits: 4
Move: 18
Turns: 1

Eagles
Str: 6
Hits: 2
Move: 36
Turns: 3

Elephants
Str: 8
Hits: 2
Move: 16
Turns: 3

Elvens Archers
Str: 3
Hits: 1
Move: 16
Turns: 1

E. Cavalrys
Str: 8
Hits: 2
Move: 16
Turns: 3

E. Infantry
Str: 4
Hits: 1
Move: 19
Turns: 1

E. Lords
Str: 6
Hits: 2
Move: 24
Turns: 3

Fire Deamons
Str: 8
Hits: 3
Move: 20
Turns: 4

F. Elementals
Str: 7
Hits: 2
Move: 32
Turns: 4

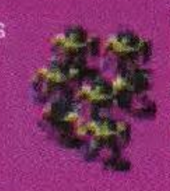
Giants
Str: 6
Hits: 3
Move: 16
Turns: 3

Ghouls
Str: 3
Hits: 2
Move: 15
Turns: 1

Gnolls
Str: 2
Hits: 2
Move: 15
Turns: 1

G. Cavalry
Str: 5
Hits: 2
Move: 24
Turns: 3

G. Crossbows
Str: 4
Hits: 2
Move: 15
Turns: 2



Goblins
Str: 1
Hits: 2
Move: 20
Turns: 1

Griffons
Str: 1
Hits: 2
Move: 20
Turns: 1

Heavy Cav.
Str: 4
Hits: 2
Move: 20
Turns: 2

H. Infantry
Str: 3
Hits: 2
Move: 16
Turns: 1

Ice Guards
Str: 7
Hits: 2
Move: 18
Turns: 3

Knights
Str: 5
Hits: 2
Move: 18
Turns: 2

Knights Lords
Str: 6
Hits: 2
Move: 18
Turns: 3

Sol üst: **Bayrak:** **"Undo Move"** yapılan hareketi geri alır. **"Move All"** bütün ünitelerin yollarına devam etmelerini sağlar. **"Centre on Group"** üniteyi ekranın ortasına getirir. **"Fight Order"** ise savaşta kimin önde kimin arkada kalacağına karar verir, ellemeyin. **"Disband"** üniteyi yok eder. **"Cancel Path"** ünitenin gitmekte olduğu yere gitmemesini sağlar. **"Group All"** ünitelerin hepsini gruplar (ben de süperim ama). **"Stuck Dialog"** anlamsız: ordudaki askerlere bakar. **"Raze"** yakıp yıkmaya yarar. **"Ungroup All"** **"Group All"un** tersi. **"Vector Group"** bir şehirden diğer şehre göçtürür (orduyu).
Bayrağın sağındaki **Borazan:** Gayet yararsız. Oyundaki her bir şeyle ilgili raporlar vardır.
Borazan'ın sağındaki **Kalemsi Kule:** Yine bazı raporlar **City Screen'leri** (Production, Vectoring...) falan filan.
Sol alttaki **Bağlımsı Adam:** Hero ile ilgili işler müdürlüğü: **"Search"** bir Ruin'i falan araştırmaya yarar, **"Get Quest"i** anlattım. **"Cast Spell"** büyü yapmaya yarar. **"Ability Points"** Hero'nun özelliklerini gösterir. **"Sell Items"** Magical Item'lerını satmaya yarar. **"Hero Report"** garip gurup raporlar verir. **"Show Quest"i** anlattım (anlattım di'mi, me anlattım peki?). **"Get Items"** Hero'ların eşya değiştirmelerine mi yarar galiba mı ne? Pek bi anlam veremedim. **"Hero Deeds"** ve **"Hero Levels"** ise çoooook lazım iki seçenek. Hero'ların hangi Level'da n'olcağı ve **"Bir Hero'nun Günlüğü: Ne Yaptım, Nereyi Bastım"** bölümleri (Bu arada adım adım fıttırmaya sürükleniyorum).
Bağlımsı Adamın yanındaki garip şekil (Kitap galiba): Her türlü bilgi var burada. Oyundaki Item'lar, Hero'lar, Ordu'lar, Oyunun amacı vs... vb.... (Ay bayılacam, yav bu ilk yazım bu kadar da yüklenilmez).
Garip Şekil'in yanındaki Disketimsi Nesne: Save, Load, Options, Resign (ki bu yararlı bişi)....

Başıma Neler Geldi, Neler Gitti, Nasıl Geldi, Nasıl Gitti?

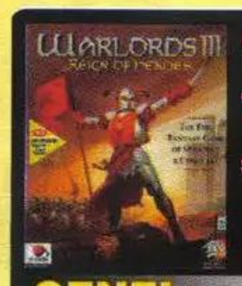
✓Bir kere Hero'larınızı akıllı kullanın. Yanlarında asker yokken pek dolaştırmayın öyle. Oyunun başında boş Ruın'leri kaçırmayın derim. Ayrıca Hero'larınızın orduyu etkileyen özelliklerine daha çok önem verin.
✓Senaryo olarak dostlarınızla kapışmayın. Yani şimdi şöyle, oyunda (Campaign'de) bi normal senaryo var. Mesela o senaryoya göre biz bilmem kimlerle dostuz. Ama sizin bir (pardon ama) öküzlüğünüzden dolayı aranız açık. İşte onlara dalmayın. Siz **Bane'i** temizlemeye bakın, öbürleri barış yapıyo.
✓Bir şehir alınca onu **"Occupy"** edin, çünkü diğer seçenekle aldığınız parayı sonra Production için zaten fazlasıyla ödüyosunuz.
✓Savaş ekranlarını Mouse'a basarak geçebilirsiniz. Ayrıca savaş çok kötü, hiç Interaction yok.
✓Kimseye güvenmeyin.
✓Hiç bir zaman bir şehri boş bırakmayın. Bir tane dandik Infantry'de olsa bırakın. Bu düşmanın saldırısını geciktirecektir.
✓Düşmanın kuvvetlerini şehirlere bölmek için arada geri çekilip sonra onları parça parça ezin (Vahşet)!
✓Sakın birliklerinizi dağıtmayın. Ufak saldırılar ezilecektir.
✓Campaign'de bölüm aralarında bazı ünitelerin özelliklerini değiştiriyorsunuz, bunları mümkünse tek bir tip üzerinde yapmayın.
✓Frank Herbert'in Dune'unu okuyun (Sağol Zebani, ama filmini bulamadım).
✓Bu oyunu alın (Orjinal), oynayın, beğenin, sevin, sayın (Saydık 3 çıktı derseniz sizi aç aslanlara atarım).
✓Campaign'de oynayın
✓Bol bol kahve için, sinirlere çok yararlı. Tuz da yiyin, gözleri keskin yapar. Keskin dedim de oyunda bir de View mesafesi var, onla uğraşmayın.
✓Quake hiç güzel değil. Hatta Doom 2 bile daha iyiydi (Dövücek misiniz?).
✓"No Filozofi No Karmaşa" diyorlar. Bilmiyorum, **felsefe** onlara karmaşık mı geliyo acaba, niye ki?
✓Bir kareye en fazla 8 ünite sığıyor.
✓Bence bir Hero'yla Quest'lere çıkmak iyi olur.
✓Kesinlikle Hard Quest'lerden düşman öldürmekle ilgili olanları alın. Nasıl olsa mecburen dalacaksınız.
✓Neredeyse unutuyordum, Editor hatırlattı oyunda bir ara demolar var ki sormayın. Ü ÜÜÜ ÜÜ süper süper süper. Yani o baştaki iskelet tipli dangalağın konuşmalarına maruz kalmamız gayet iyi olmuş bence.
Şimdi şöyle: Bizim başımıza her bişey geldiğinde, bu herif çıkıp konuşuyo. Ama ne kadar gıcık size anlatamam. Bir örnek veriyim, pekiştirelim diyorum(yani mecburum): Bir savaş yapacaksınız, süper hazırlandınız, harika falan da başında Hero'nuzun bulunduğu süper ordu

	Class	Str	Move	Hits	View
	Warrior	4	18	2	2
	Wizard	3	18	1	3
	Necrom.	3	15	1	3
	Priest	3	16	2	3
	Paladin	4	14	2	2
	Vampire	3	18	2	3

düşmanın dandik bir birliğine yenildi. Fakat işin yeterince gıcık olması için özellikle bu Hero'nun son Hero'nuz ve de bu ordunun son umudunuz olması lazım. Zaten düşmanın sekiz katı kadar güçlüyken yenilmenizin verdiği dayanılmaz hafifliğin ardından o iskeletçik çıkıp size gerçek bir Warlord'un Hero'suz yapabileceğini söylüyor. İşte o an bilgisayarınızın monitör'üne bir beyzbol sopasıyla "DAN" sesi eşliğinde yardımcı olma duygusu sarıyor sizi. Tabi gerek bir monitörün yeteri

kadar pahalı olması,gerekse o kadar para verdiğiniz oyuna sinirlenmenin son derece mantıksız olduğunu düşünmeniz bu hareketi engelliyor. Eğer bir kardeşiniz varsa onu gıdıklayın, geçiyor(Kral İpucu verdim size).
✓Ayrıca oyun pek de zeki değil. Yani hafif aptal. Yine bir örnekle pekiştirme gereği duyuyorum: Şimdi düşman bir birliğini bir Hero eşliğinde sizin şehirlerden birine yolluyor. Siz şehirde güçlüsünüz ama herifin sizi yenme şansı var (Zaten her zaman yenme şansı var. Oyunda her şey her şeyi yenebilir: Yine bir örnek: Bir Light Infantry (Light yani minik, ufak, küçük, salak) benim üç Dragon'umu (Dragon yani büyük, kocaman, hayvani, devasa, güçlü, dalıcı...) yendi. Sonra Load ettim ve bir daha yendi). Siz de bu duruma karşı yolda onun üstüne bir şeyler saldınız. Ama ordunun hepsini değil, yarısını mesela. Düşman birliği ilk parçayı ezdikten sonra diğer kısmının peşinden koşuyor,şehir kurtuluyor.
✓Oyun güzel (dedimdi ama yine dedim).
✓Kahve için (ama abartmayın)
✓Hepinize ..... diliyorum (Seçimi size bıraktım,ama çok yüklenmeyin).

☒Burçak "Görüşürüz" Caner



FİRMA: SSG
TÜR: STRATEJİ
SİSTEM: PENTIUM 75 16 MB RAM 1 CD 38 MB HARDISK
GENEL: %93

ALESTA
COMPUTER SHOP

P166 MMX
729$

16 Mb. RAM, 16X CD ROM, 1.2 GB HDD
14" NI/LR Monitör, 16 Bit Ses Kartı

P200 MMX
939$

32 Mb. RAM, 24X CD ROM, 2.1 GB HDD
14" NI/LR Monitör, 16 Bit Ses Kartı

Yukarıdaki sistemlere floppy, mouse, klavye ve bilgisayar toz örtüsü dahildir.
Fiyatlara %15 KDV dahil değildir.

EN SON CD OYUNLARI 1.250.000TL

DARK COLONY
BLOOD OMEN
WARLORDS 3
IMPERIALISM

VIRTUA FIGHTER 2
SEGA W. SOCCER
BIRTHRIGHT

ADULT'LAR
VIDEO CD'LER
ve daha niceleri...

SONY PLAYSTATION
ve
BÜTÜN OYUNLARI

BU DERGİYLE GELENE TEK CD
OYUNLARDA %20 İNDİRİM...

ALESTA COMPUTER SHOP
Hasfırın Cad. Sinanpaşa İş Merkezi
No:67/217 Beşiktaş-İstanbul Tel:(0212)2617689

Gece, kahve ve monitörden odamı aydınlatan ışık... Sessizlik... CD'yi yerleştiriyorum. Install C:...
West Way'in sıcaktan eriyen asfaltı...
"Setup complete"... Show başlıyor, az kaldı: Birazdan asfaltın tozunu kaldıracak olan motorsikletlerin motor sesleriyle yarılacak sessizlik... Patinaj seslerini duyuyorum, çalınıyor kapım... Delphine'ın, Electronic Arts etiketiyle çıkardığı, gelmiş geçmiş en iyi motor yarışı, **Moto Racer** gelmiş.
Alıyorum içeri...
Simulasyon tadında yarış oyunu var arcade tadında olanı var. **Moto Racer** ise, 'arcade makinalarını eve getirme' deyimini haklı olarak kullanabileceğimiz belki de tek motor yarışı.
Açıkçası, Need For Speed'den bu yana çıkan yarış oyunlarında, o 'yarışmak' zevkini yakalamak epeyce zor. Arada, iddialı yapımlar, F1'ler, NFSII'ler falan geldi geçti ama, yine de çok zor...
Moto Racer ise, o hep aranan hızı, heyecanı ve estetiği sunuyor bizlere.
Yalnız, baştan şunu söylemek isterim ki, Pentium 90, Win95, 2Mb ekran kartı gibi kelimeler acıtıyorsa sizi; bilgisayarcınıza gidince bu oyunla gözgöze gelmemeye bakıyorsunuz. Önceden söyleyeyim dedim, sonra ağzınızın suyu akınca öyle apışıp kalmayın. Bir de, kesin istenmiyor ama bir efsaneye göre, 3D hızlandırıcılı bir kartla oyun mükemmel oluyormuş.

Neyse, koştum geldim sadete, hızla:

Pistlere şöyle bir göz atarak oyuna ısınalım.

Başlangıçta, ikisi şehirde, ikisi de motocross pisti olmak üzere dört değişik yerde yarışma imkanınız var. Bu yerler **Speed Bay** (Körfez pisti, bir yanda şehir, bir yanda deniz, alıştırma için güzel bir yer çok zor değil ama baştan söyleyeyim, kolay diye bir pist de yok oyunda), **West Way** (Batı Yolu, Speed Bay'de olduğu gibi yine normal motorlarla yarışıyoruz ve yine çok zor olmayan bir pist, yine de başlangıç için Speed Bay daha iyi), **Snow Ride** (Karın kışın ortasında, motocross heyecanı yaşamak için ideal. **Moto Racer**'ın önemli bir özelliği de, hem şehirde normal motorlarla, hem de şehir dışında, **Snow Ride** gibi yani, motocross tipi motorlarla yarışma imkanını sunması. Bu, oyuna gerçekten yeni heyecanlar katıyor. Örneğin, şehir pistlerinde hız çok önemliyken ve diğer özellikler ayrıntı gibi kalırken -yol tutuş vs...- , motocross tipi pistlerde, motorunuzu seçerken yol tutuş, hızlanabilme kabiliyeti gibi etmenlere çok dikkat etmeniz gerekiyor). **Dirt Arena** ('Yağmur demem çamur demem, motoruma atladım mı kimse tutamaz beni' demek güzel de, daha ilk virajı alamayıp çamura saplanmak pek hoş olmasa gerek... Bu pist de anlamış olduğunuz gibi motocross tadında ve "uçmalı- kaçmalı"...)

Başlangıçta yarışabildiğimiz dört pisti şöyle bir tanıdıktan sonra, gelelim motorlara.

Seçtiğiniz piste göre 'beni al onu alma stili' önünüze çıkan, sekizi normal (asfalt için), sekizi de motocross tipi motor (dirt arena, snow ride vs için) olmak üzere onaltı değişik 'canavar' var. Hepsi de güzel de, motorunuzu seçerken siz yine de, **acceleration** (hızlanabilme), **top speed** (maksimum hız), **brakes** (fren davaları), **grip** (yol tutuş, kavrayış) özelliklerine dikkat edin. Hızlı bir motor iyidir ama, hızlanıp hızlanıp "depe"den yuvarlanarak zepline çarpan (nasıl oluyor sormayın, çalışın olur) bir motor, seyirci için güzel bir show olsa da, size yarışı 'kaybettirebilir'. Dikkat etmek, asfalta, virajlara, kasise, dereye tepeye, uçan kuşa, zepline, yerden giden böcüğe göre motor seçmek gerekir. Örneğin, **Speed Bay** için, maksimum hızı ve hızlanabilme kabiliyeti yüksek olan bir motor seçmeli, **Dirt Arena** içinse, oldukça 'pis' bir pis't olduğundan yol tutuşu yüksek ve yine iyi hız kazanabilen bir motor seçilmeli. Çünkü, fiziki engeller (viraj, tepe vs) zaten top speed'e (max. hız) ulaşmayı oldukça zorlaştırıyor, önemli olansa, bu pistte ayakta durabilmek (yolu iyi kavrayarak mesela) ve virajlardan sonra ya da atlayışların hemen ardından çabukça hız kazanabilmek. Menülere geçmeden önce, bu dört pistten başka, oyunda birbirinden güzel dört pist daha olduğunu da söylemek istiyorum. Örneğin, **Great Wall**'da Çin Seddi üzerinde yarışıyorsunuz.

Gerçekten görülmeye değer. **Lost Ruins**'de de harabeler arasında... **Red City** ve **Rock Forest** da yine mükemmel dizayn edilmiş pistler. **Great Wall**'un o inişleri çıkışları, **Lost Ruins**'deki mağaralar, **Red City**'deki yokuşlar, **Rock Forest**'ın ağaçları, onların arasından son hızla geçmek... Gerçekten çok güzel. Yeri gelmişken, oyunun grafiklerinin oldukça iyi olduğunu da belirtmek istiyorum...
Tabii bunları görebilmenin yolu, oyunu iyi oynamaktan geçiyor. Oyunu iyi oynamak içinse daha doğrusu 'oynamak' içinse, az çok menüleri bilmek gerekir. Lafı güzel menülere getirdim, gelmişken bir inceleyelim, görelim neymiş olay:

Play solo/ Play link seçenekleriyle başlıyoruz oyuna.

Play Link, oyunu modemle iki kişi karşılıklı ya da seri kabloyla yine iki kişi karşılıklı ve ya internet üzerinde, sekiz kişiye kadar falan oynayabilme imkanını sunan seçenek. Tecrübeyle sabitleyemedim ama, yakında deneyeceğim, bilumum fantazim hazırda bekliyor bu konuda.
Play Solo ise asıl kısım. Burada karşımıza, 3 değişik mod çıkıyor:
Practice, seç motorunu, seç pistini yap pratiğini, öğren nasıl binilir motora adlı

güzel bir seçenek. Oyunun biraz zor olduğunu kabul ediyorum ve size bol bol pratik yapmanızı öneriyorum. Maalesef, öyle iki oynayıp da yarış kazanmak olanaksız gibi bir şey.

Single Race, "Abicim altı gündür pratik yapıyorum, yeter artık yalnız yollarda sıkıldım, bezdim" deyip de yirmi üç ya da on bir yeni arkadaşınızla yarışma imkanı sağlayan seçenek.

Championship ise esas olayımız. "Ben süperim olm, yolların kralıyım, şahım padişahım, herkesi geçecem, kadın ve çocukları kenara alın, kaçılın arkadaşım" olarak da özetlenebilecek olan ama bu şekilde özetlemeyeceğim şampiyona olayında, yola devam edebilmek, kesilip kalmamak için, her yarışta ilk üç'e girmek gerekiyor. Oldukça zor ama dediğim gibi pratikle, doğru motoru seçmekle ve yetenekle olay çözülüyor. Ayrıca, ilk üçe giremezseniz, yeni pistleri de unutun... Zorluksa, orta (medium) ya da zor (hard) olacak tabi. Yani bilmeden girmeyelim, kesilip kalmayalım, harcadığımız mesaiye yazık olur.

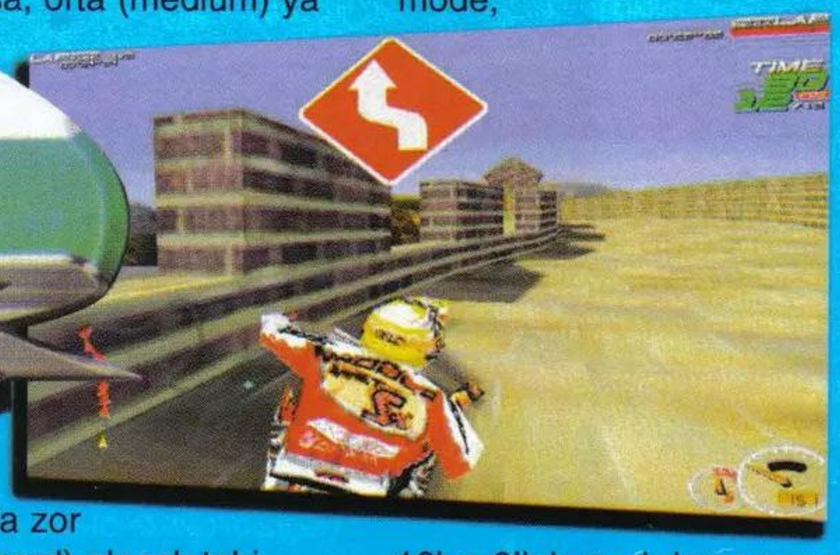
Gelelim ayrıntılara. Unutmayın şeytan ayrıntılarda gizlidir. Bir şeytanlık edecekseniz, bu sayının Cheats'ine bakıyorsunuz. Bakın, dostum Mert sizin için tüm track'leri açacak, mini motorları (?) seçmenizi sağlayacak, pistleri tersine döndürecek büyülü sözcükleri yazmış orada. Oyundan bir şeyler götürmeyeceğini aksine yeni bir şeyler katacağını bildiğim için buraya da yazma gereği duydum. Olm, zaten bakacaktınız, yalandırmayın beni işte...

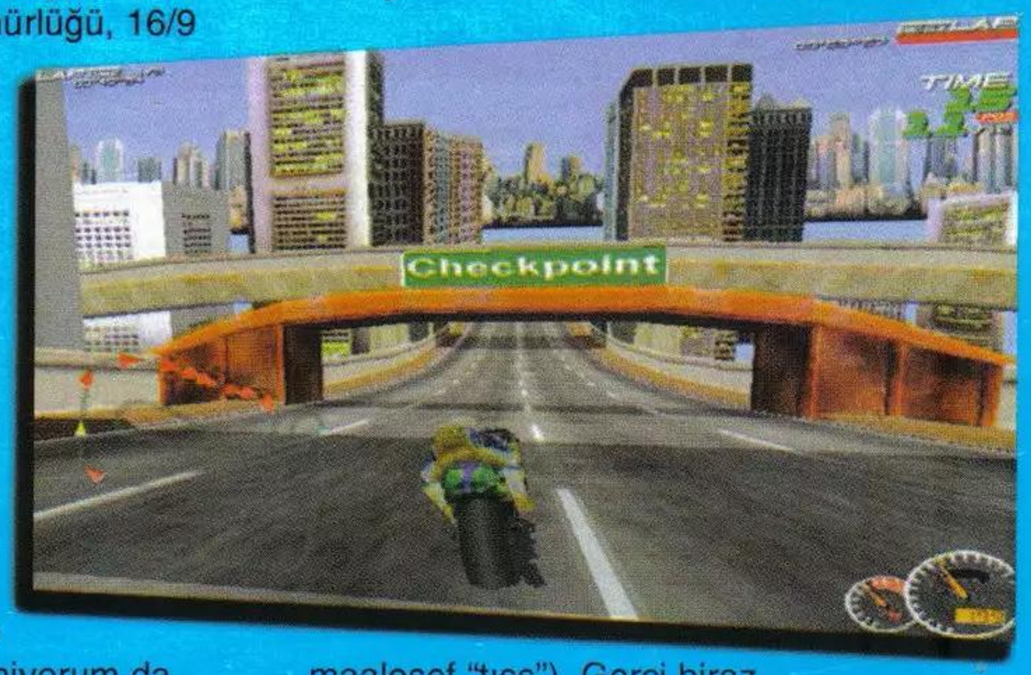
Options menüleri, oyunlarda en sevdiğim menülerdir. Girmesi kolay, çıkması olaydır. Bir seçenek girdabıdır, options... Bu oyunun options'ını sizin için yerinde araştırdım, aha:

Difficulty, bilmeyen varsa bana bir mail atsın, öpüp koklamak istiyorum o şahsı, 'zorluk' da diyorum ama yine de neme lazım... **Controller,** kontroller (ehehe)... **Detail Level,** ayrıntı olayı, aletinize güveniyorsanız, ekran kartım da bir canavar benim diyorsanız, açın ayrıntıları ama sonra "abicim ne bu yaw, ağır çekim gibin oldu" derseniz sizi de zopalamak gerekir, di'mi ama. **Opponents,** yarışta beni on bir kişi mi geçsin yoksa yirmi üç kişiyle kapışıp yirmidördüncü mü olsam yeri...

Voices, oyundaki insan sesleri, **Sounds, Music,** efekt ve müzikle ilgili ayarlamalar.

Screen Mode, ekran çözünürlüğü, 16/9 mode,





16'ya 9'luk mod demem, ne derim, ntsc gibi diyelim, bilmiyorum da denebilir ama biliyorum. Biliyorum ama anlatamıyorum. **Wave Output,** sesin çıktığı yer (offf...), **Volume** ayarları, ses ayarları (bayacam hepinizi)... Of, ben bayıldım burda, sizi düşünmek bile istemiyorum orda...

Single Race'de ya da **Practice**'de, kaç "lap" oynayacağınızı ya da **Time-Attack**'ın açık ya da kapalı olmasını ayarlayabiliyorsunuz. Yeri gelmişken, **Time-Attack**'a da değinmek istiyorum. Bildiğiniz gibi yarış oyunlarının bir kısmı 'checkpoint' sistemlidir. Bu oyunlarda, sizin belli noktalardan (checkpoints) belli süreler içinde geçmeniz gerekir (ya da Test Drive Off-Road'daki gibi, süreyle ilginiz yoktur ama, yine de checkpoint'lerden geçmeniz gerekmektedir). İşte Moto Racer'da da zamanla yarışmanızı sağlayan bir checkpoint davası var. Ancak, isterseniz, sadece rakiplerimle yarışayım, bir de zamanla uğraşmamayım derseniz, bunu **Time-Attack**'ı kapatarak yapabilirsiniz. **Championship**'de ise, haliyle 'lap ayarı' seçeneği ve **Time-Attack** açık/ kapalı gibi opsiyonlar yok. Bunların dışında, oyun sırasında F1 tuşuna basarak, hemen hemen tüm ayarlamaları (ekran çözünürlüğünden ses efektlerine, köşedeki haritanın duruş şeklinden hız göstergesinin km mi yoksa mph cinsinden hızı göstermesine kadar 'her şeyi'...) yapabileceğiniz, oldukça gelişmiş **Options** menüsü de isteyebilirsiniz.

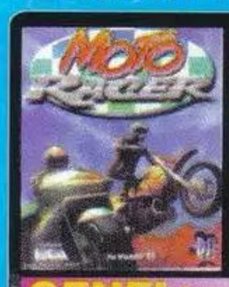
Piyasaki şu an için bir kaç tane olan ama hızla sayısının artacağını bildiğimiz, MMX destekleyen oyunlardan biri Moto Racer... Delphine'deki dostlar, oturup kafa kafaya vermişler, arcade'se arcade, hızsa hız, heyecansa heyecan, çok güzel bir motor yarışı yapmışlar. Motocross ve şehir pistlerinde ayrı ayrı yarışabilme, iki ayrı tipte motor seçebilme **Time-Attack** gibi özellikler geçmişten geleceğe yapılmış, iyi bir sentezin elementleri. Oldukça ünlü firmaların isim haklarını alıp, allayıp pullayıp dakikalarca video filmle süsleyip iki gün sonra sıkılıp bir kenara atacağımız eften püften bir oyun çıkaracaklarına, oturup adam gibi yapmışlar oyunlarını (NFS'e taş atmıyorum o bir ekol ama ondan sonrası da maalesef "tıss"). Gerçi biraz süsleselerdi de fena olmazdı hani ama neyse, böylesi de hiç fena değil.

Bilgisayarına, daha da önemlisi kendine güvenen ve yarış oyunlarından hoşlananlar için kesinlikle kaçırılmaması gerektiğine inanıyorum.

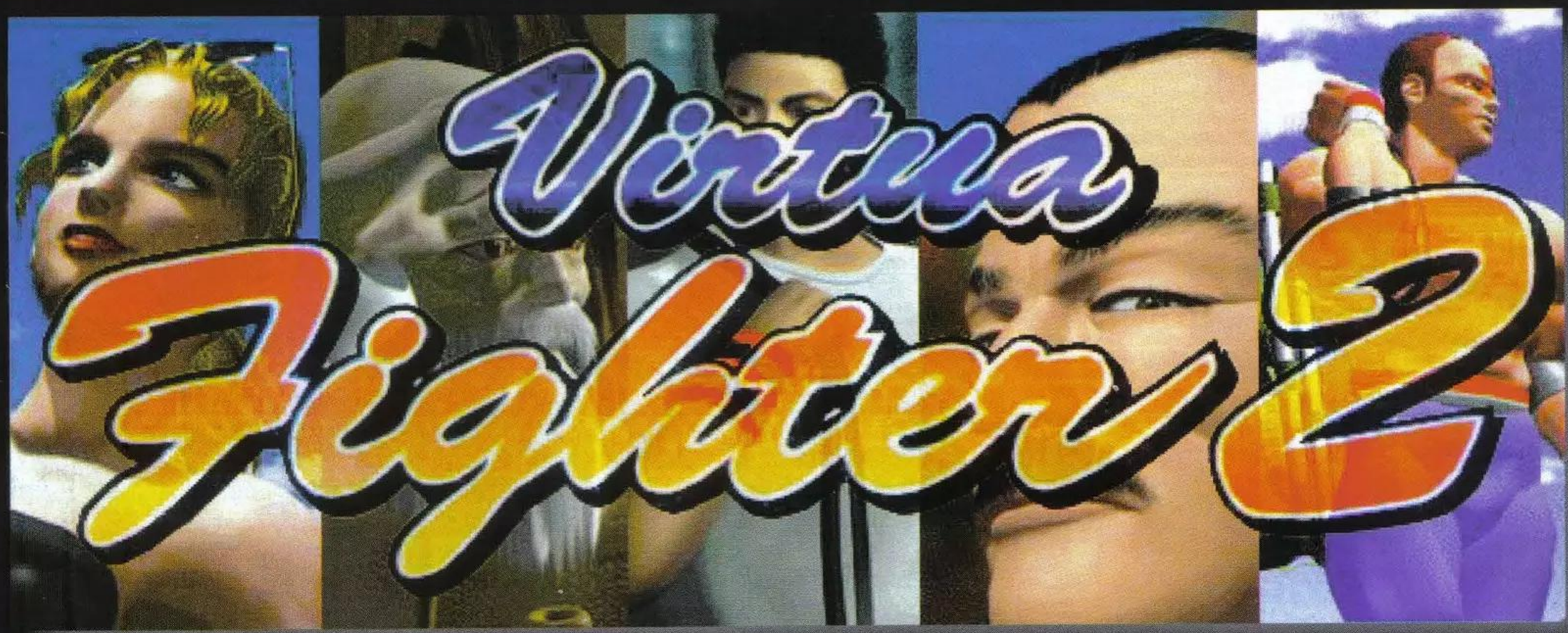
Son olarak, şaşı bak şaşıra bakınca şaşı kalıyorsanız, kafanıza vurmadan biri düzelemiyorsanız kendi kendinize, üzülmeyin. Yalnız değilsiniz. Bana yazın... Haaadi bye'dım hepinizi...

PS: Strateji seviyorsanız, C&C türevi oyunların ardı arkası kesilmiyor, Sierra'nın Outpost 2'si ve geldi mi bilmiyorum ama demosunu oynadım, bayağı iyi, Earth 2140, alınmaya değer görünüyor. Dark Colony'yi beklerken de Beasts&Bumpkins oynuyoruz sanırım cemaaten... Real-time'ınız bol olsun demiyorum, zaten boğuluyorsunuz bu furyada biliyorum... Atın ölümü arpadan olsun... Boğulalım bakalım sonumuz ne olacak?..

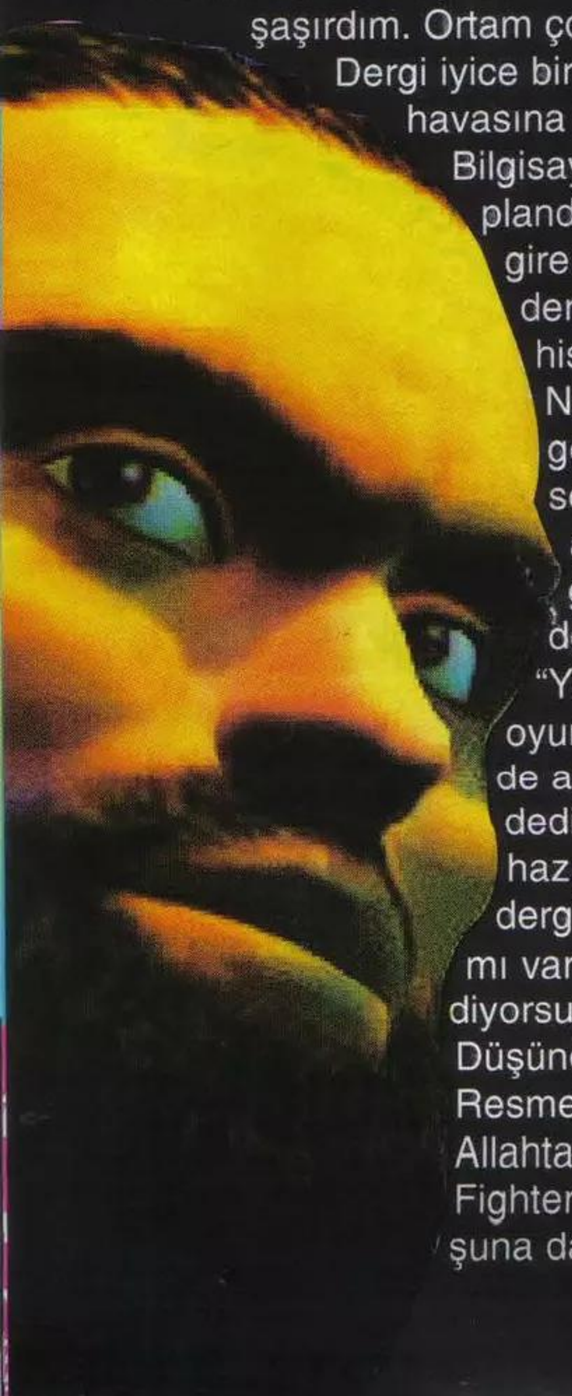
☒MUDER "Nicole Kidman'ın Kocası Kılıklı"

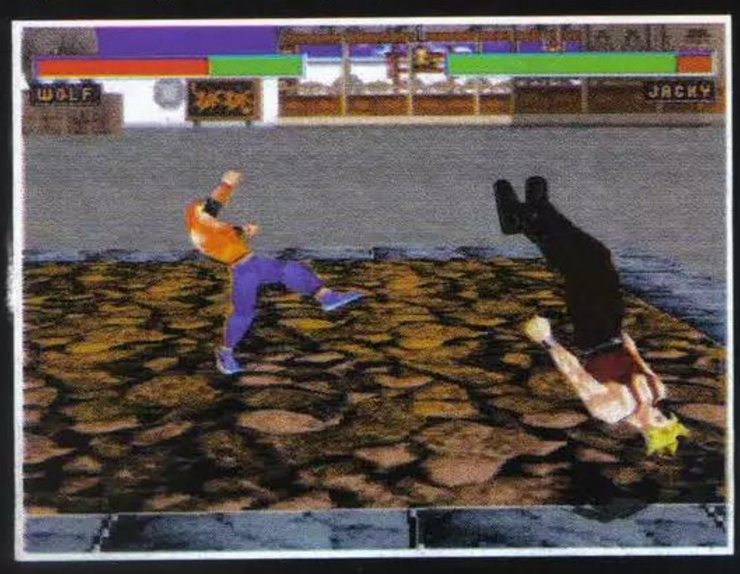


FİRMA: DELPHINE SOFTWARE
TÜR: YARIŞ
SİSTEM: PENTIUM 90, 16 MB RAM, 1 CD 30 MB HARDISK
GENEL: %95

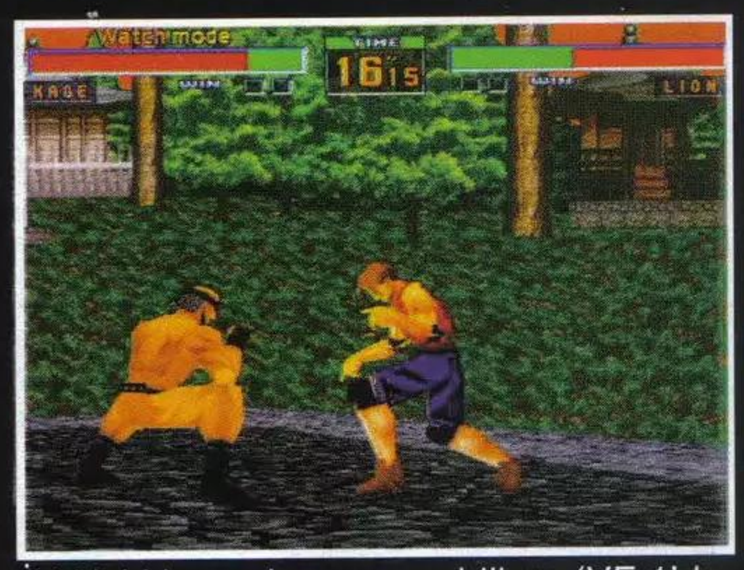


Nasılsınız GAMESHOW dostları? Beni sorarsanız iş güç yuvarlanıp gidiyorum işte (yuvarlanmak?). Uzuuunca bir aradan sonra hepinize tekrar merhaba. Koskoca bir yaz geçti ve ben bir yazı bile yazmadım. Sizlere ulaşamadım. Sınavdan sonraki ay rahatlama ve rehavet dönemi olacakken bir de başıma iş çıktı. Sonra yabancı memleketler gördüm. Çin'i gördüm mesela. Sefaleti ve ihtişamı bir arada gördüm. Japonya'yı gördüm. Kat kat yolları, Amerika'nın korktuğu medeniyeti gördüm. Video oyunlarını gördüm. SEGA (Mr. OZ?)'nın kendi arcade salonunda oyun oynadım. Teknolojinin son nimetlerinden faydalanıp da geleneklere bağlı kalmak nasıl olurmuş bizzat şahit oldum. Ve inanın hayran kaldım. Uzakdoğu dönüşü "artık çok ayıp oldu, gideyim de dergideki insanlara bir merhaba diyip derginin birikmiş sayılarını alayım" dedim. Tuttum Kamer'in yolunu. İlk olarak şaşırdım. Ortam çok değişmiş. Dergi iyice bir "DERGİ" havasına bürünmüş. Bilgisayarcılık ikinci planda kalmış. İnsan girer girmez dergide olduğunu hissediyor. Neyse, işte hoş geldin faslından sonra, EA direk atıldı "Niye geldin?". Ben de saf saf "Yazarım ya, oyun verirsiniz ben de açıklarım" dedim. Tabii cevap hazır " Aylardır dergiye uğradığın mı var da yazarım diyorsun" dedi hemen. Düşündüm, haklıydı. Resmen utandım. Allahtan MEG "Virtua Fighter 2' yi verin şuna da açıklasın" dedi ve bana dönerek "1500 kelime, hareketler dahil tam 1500 kelime olacak ne az ne çok istemem, Cuma teslim et!" şeklinde konuştu. Nasıl olur, aylar sonra acaba yazabilir miyim diye düşünerek CD' yi aldım koyuldum yola. Bilgisayarın evde değil de işte olduğunu açıkçası hiç hesaba katmamıştım. Oyunu oynamaya vakit bulabilecek miydim? Yazıyı zamanında verebilecek miydim? Dergiden kovulmama ramak mı kalmıştı? Bir dövüş oyununda en fazla ne kadar hareket çıkabilirdi ki? Neyse bunların hepsinin cevabını aşağıdaki satırlarda bulacaksınız. Ve perde: Evet arkadaşlar, dövüş oyunu severlerin aşina olduğu bir isim **Virtua Fighter.** Hele bir de yeni 2 oyuncu olursa, yeni combolar ve grafik sistemi de tabii ki ballı kaymak oluyor. Birincisi gibi az bir alanla yetinmiyor oyun. 16 bit (iki üzeri on altı adet renk hesaplayın işte) renkle oynamak için en az bir 300 MB' ı gözden çıkarmanız lazım. Ayrıca en az P90 ve 16 MB ram gibi pek çok lükse de ihtiyaç duyuyor. MMX desteği var (bizzat test ettim hehhe). Optimum performans için hızlı bir 3D ekran kartı (Direct3D™ desteği şiddetle tavsiye olunur), 32 MB ram, P166 MMX ve 290MB hard disk alanı gerekiyor. Oyunu oynamak için DirectX 3.0™ destekli bir ses ve görüntü kartı gerekiyor. Bunlar hep teknik detay olduğu için anlayanlar anlamayanlara anlatsın diyorum. Eğer çok merak ettiyseniz (insanın başına ne gelirse ya meraktan ya da ... gelir der EA'nız) sizi yüce insan hardware sorumlusu Engin Abla'nıza havale ediyorum. Nerelere geldik yaaaa... İşte oyunu oynamak için pek tabii ki Windows 95 (win98 geliyor yakında) yüklü bir bilgisayar da lâzım. Bunlar varsa zaten benim Virtua Fighter 2 ile ne işim var diyebilirsiniz. Olur öyle ben sizin yerinizde olsam oyun konsolu alırdım da neyse siz gene Pc ile idare edin. Aslında bunların hepsi tam detayla (düşük detayla da mükemmel) ve çok yüksek renkle oynamak için gerekenler. Normal bir oyundan çok daha fazla detaya ve gerçekten güzel karakterlere sahip. Yani öğrenciden tutun da dövüş sanatları hocasına kadar bir sürü karakter var.





Oynamak için tahminimce klavye kullanacaksınız. Toplamda yön tuşları hariç 7 tuş var. Bunlardan **punch(P):** yumruk, **kick(K):** tekme, **guard(G):** korunma asıl tuşlar. **P+K, P+G** veya bunun gibi ikili kombinasyonlu bazı tuşlar var ki bunlar sadece bazı hareketleri daha kolay yapmaya yarıyor. Tuşları direk olarak ayarlayabiliyorsunuz. **Options** menüsüne ana menüden girebilirsiniz.



İki kişi klavyeden oynayabiliyor (VF 1'de Engin Ablanızı yenmiştim. Belki rövanş maçı ister hehhe). Bu çok zevkli. Hele bir de yanınızda dövüş oyunlarından anlamayan bir kardeşiniz veya kuzeniniz varsa çok daha zevkli oluyor. Bu arada oyunda options menüsünden hile de yapabiliyorsunuz. Yani hasarı kapamak gibi bir şansınız var. Böylece son demoyu çok kolay görebiliyorsunuz. Oyunda birkaç çeşit mod var. Bunları anlatmakta fayda görüyorum:

Portrait Mode: Oyundaki karakterlerin günlük yaşamından kesitler var. Çok güzel render resimler içerdiği için bakın

derim. Dövüş dışı bir şey.
Playback Mode: Daha önce kaydettiğiniz replay'leri izlemenize yarıyor. Kayıtlı pek çok replay var ilgilenenler izleyebilir.
Option: Bildiğimiz ayarlar. Ayrıca

screen settings var ki buradan da bilgisayarınız elverdiği ölçüde detay ayarlıyorsunuz.
Watch Mode: Dövüş izlemeye yarıyor. Canlı oynanıyor ve bilgisayarı izleyerek bazı taktikleri kapabilirsiniz.
Teambattle Mode: 3'erden ya da 5'erden turnuva yapıyorsunuz. Güzel ve zevkli bir seçenek. Internet ya da modemle iki ayrı bilgisayarı bağlayarak oynama imkanı da var. "Teambattle for multiplayer" da bu oluyor.
VS Mode: İki kişilik dövüş modu. Multiplayer desteği var.
Arcade Mode: Atari salonundaki gibi oynamaya yarıyor. Sıradan adamları dövüp en sona varıyorsunuz. Sonra

oyun bitiyor. Elinize geçen tek şey ise tabii ki koca bir hiç!
Expert Mode: Bu biraz daha zor bir arcade mode. Fazla ilerleyemediğim için farkı var mı yok mu bilemeyeceğim, resmen expert modu!
Ranking Mode: Arcade mode gibi sırayla adamlar geliyor ama sizin bir ölme hakkınız var. Ölünce high score tablosuna adınızı yazıyorsunuz. Yeri gelmişken high score tablosuna adınızı yazmak çok zevkli. Bunun da zevki mi olurmuş diyebilirsiniz. Adamlar yapabildiğiniz her şeyi harfe yapıyorsunuz. Yere düşünce isminize ekleniyor. Yani görünce anlarsınız. Guarda basılı tutup sağ sol yapınca harf değişiyor.
Kısaca menüler de bu kadar. Gelelim hareketlere. Her dövüş oyununda olduğu gibi VF2'de de bir sürü tuş kombinasyonları mevcut. Üçüncü sayfamızda bunların bir kısmını (sayfaya sığanları) bulabileceksiniz. Yalnız buradaki tuşları anlayabileceğinizi umsamda sizlere buradaki kısaltmaların ne anlama geldiğinden bahsetmek istiyorum... **For:** İleri(rakibe doğru); **Back:** Geri (rakipten geri); **Up:** Yukarı; **Down:** Aşağı; **D:** Defans-guard; **P:** Punch; **K:** Kick; **All:** 3 tuşa da basın; **+:** ikisi aynı anda; **/:** çaprazları göstermek için (for/up=ileri yukarı çapraz); **SCR:** Yarım daire(önündeki yönle başlayıp); **QCR:** Çeyrek daire(önündeki yönle başlayıp).

Ayrıca yön tuşu BÜYÜK harf olursa basılı tutun, küçük harfle yazılıysa hızlıca basın anlamına gelir. Köşeli parantez yapabilirseniz yapın demektir. Yani harekete ek olarak yapılabilecek bir şey anlamına gelir. Hatırlatmamda yarar var, üçüncü sayfamızdaki kombinasyonlar hareketlerin ve comboların(seri vuruş) bir kısmıdır. Çok fazla hareket ve combo var ama benzer hareketlerden combo ve hareket çıkarabilirsiniz. Muhtemelen bulmanız zor olmayacak. Karakterlerin özgeçmişlerini isteyenler bana e-mail atsınlar. Adresimi yazının sonunda bulacaksınız.
Yazıyı bitirmeden önce size oyunun kritiğini yapmam gerekiyor galiba. Aslına bakarsanız oyun bir dövüş oyunundan beklenenleri fazlasıyla veriyor. Artık ortalama sayılabilecek bir makinede de çok rahat çalışıyor. Hızlı ve akıcı animasyonu (saniyede 60 kareye kadar çıkıyormuş, ben webin

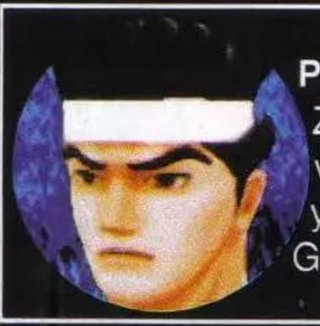
yalancısıyım) ile diğer oyunlardan kendini ayırıyor. Sesler güzel, müzikleri is cd audio olduğu için cd player ile dinleyebilirsiniz. Grafik kalitesi Model2 sistemi ile maksimuma ulaşmış. Bunu yaparken hızdan fazlasıyla ödün vermesi ise kötü bir dezavantaj. İnternet üzerinde duyduklarıma göre oyunun üçüncüsü çıkmış ve Pc'lere ikincisinin yeni gelmiş olması bence oyunun bir kusuru daha. Oyunun güzel yanlarından birisi, her dövüşçünün aslında "sanal" bir karakterinin olması ve bunun artık iyice belirgin olması. **DURAL** (size sürpriz olsun diye sona sakladım, bonus kadını

hehhe) stage'deki sualtı dövüşü dışında oyunun öyle "oha amma da saçma, herif ateş kustu yine" dedirtecek cinsten hareketler yok ve bu da oyunu bayağı gerçekçi yapmış. Diyorum ki oyun güzel. Alın oynayın, kıyamıyorsanız ödünç alın bakın. Mutlaka hoşunuza gidecek. Ha bir de unutmadan söyleyeyim, bu oyun içindeki her türlü tavsiyem dövüş oyunu severleredir. Yani sonra strateji delisi bir çıkıp da "bu ne biçim oyun bunu mu tavsiye etti şimdi" demesin ona göre. Neyse, sizlere bir daha ki oyuna kadar BOL OYUNLU GÜNLER...

☒ Burak "I have been here, I will be here" Bayburtlu

FİRMA: SEGA
TÜR: DÖVÜŞ
SİSTEM: PENTIUM 90 16 MB RAM WINDOWS 95 1 CD 80 MB HARDISK
GENEL: %93

Akira Yuki



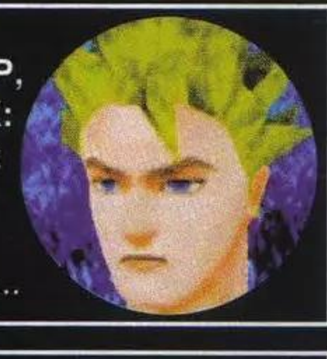
P, P: Yumruk ve gövde vuruşu; **P, K:** Yumruk tekme combosu; **for, for+K, [K]:** Zıplayarak tekme(ler); **for, for+P:** Kuvvetli vuruş; **for, for, for+P:** Daha kuvvetli vuruş; **DOWN, for+P:** Kuvvetli bir hareket daha; **DOWN, back, for+P:** Çift yumruk; **for+P:** Omuz; **back, for, for+P+K:** Vücut vuruşu; **down/for, down/for+P:** Güçlü aparkat; **down/for+P:** Düşmüş rakibe yumruk; **K+D, D basılıyken K:** Diz

Mahallenin delikanlısı. Tuttuğu takımın bu hafta neden yenildiğini sakın sormayın. Gördüğü her arabanın tüm özelliklerini bildiğini sandığından bir araba kataloğu işlevi görebilir.

Jacky Bryant

Arabası her zaman ithaldir. Babası da kara para aklayıcısı. Saç rengi tatminsiz ruh halini anlatan renklerle boyanır. Siyah gözlüklerini çıkarmadığı için göz rengini bilen yok.

D, P, P, K: Özel yumruk ve tekme; **D, P, P, for+P:** Özel yumruk ve tekme; **D, P, P, back+P, [K]:** Özel yumruk, döner yumruk combo; **back+P, [P]:** Döner yumruklar; **back+P, down+K:** Döner yumruk ve süpürme; **back+P, back/down+P:** Döner yumruk ve alçak döner yumruk combo; **back/down+P:** Alçak döner yumruk; **back/down+P, K:** Alçak döner yumruk ve süpürme; **back/up+K:** Geri tekme; **for, for+K:** Özel tekme; **down+K+D:** Yan tekme; **down/for+P:** Kanca; **back+K:** Yan kanca tekme; **down+P+K, [K, K, K, K]:** Şimşek tekme...



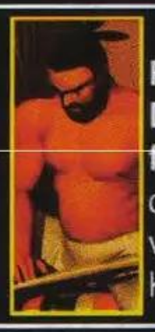
Lion Rafale

down/for+P, [P]: Aparkat; **DOWN/FOR+P, [P]:** Özel yumruk(lar); **for, for+P:** Uzaktan yumruk; **for, for+K+D:** Dön ve vur; **down/for+K+D:** Alçak dön ve vur; **back+P:** Kafa; **for+P+D:** Direk kafa; **P+D:** Hızlı saldırı; **down/for+P+D:** Uzak mesafe hızlı saldırı; **DOWN+K+D:** Süpürme; **up+K, [K]:** Dans tekmesi; **up/for+K:** Döner tekme; **up/for+P:** Zıplamalı vuruş; **down+K, K+D:** Tekme combo; **back, back+P:** Döner yumruk; **back, back+K+D:** Yan tekmeli dönüş; **D, for+P:** Hızlı dönüşlü yan atak...

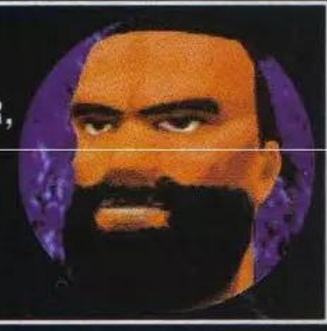
Çalışkan, düzenli ve (şimdilik) başarılı genç. ÖYSzede olmaya hazırlanıyor. İlk aşık olduğu kızla nişanlandı. Hala aşka inanıyor, kitap okuyor ve klasik müzik dinliyor, malesef.

Jeffry McWild

60 kuşağının dönmez temsilcisi. Bekar ve saçı uzun. Beyoğlu barlarında elinde rakısı, ağzında türküsü ile tanınıyor. Yaşlandıkça göbekleniyor ama umurunda bile değil.



P, K: Yumruk tekme combosu; **down+P+K:** Yan vuruş; **down/for+P, [P]:** Aparkat(lar); **DOWN/FOR+P:** Alçak Aparkat; **down+K, [P]:** Özel tekme [çekiç]; **DOWN+K, DOWN, QCR, for+All:** Özel tekme(gelişmiş); **for+P:** Özel yumruk; **for+P, back+P:** Özel yumruk+çekiç combo; **for, for+P, [P]:** Alçak vuruş[çekiç]; **for, for+K:** Özel tekme; **for, down+K:** Balta vuruşu; **for+K:** Diz; **back, for+P:** Özel vuruş; **back, down/for+P:** Özel vuruş; **for+P+K:** Kafa; **back/down, for+P+K:** Kuvvetli kafa; **All:** Özel kıç vuruşu(?)...



Wolf Hawkfield

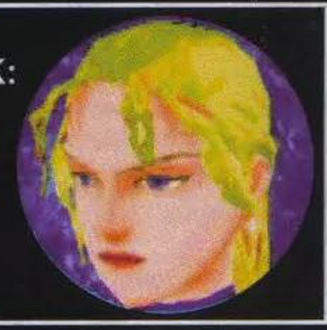
P, P, [P]: Koşan yumruk; **P, P, for+P:** Koşan yumruk(farklı); **P, K:** Yumruk tekme combosu; **for+K:** Diz; **down/for+P:** Aparkat; **DOWN/for+P:** Alçak aparkat; **for, for+P:** Yumruk; **back, for+P:** Omuz; **back+P:** Elinin tersi(?); **K+D:** Makas tekme; **back, for+K+D:** Özel tekme; **for+K+D:** Döner tekme; **for, for+K+D:** Uçan diz; **up/for+K:** Düşen tekme; **for+P:** Vücut hareketi; **for, down+K:** Kayma; **DOWN, for+P:** Çift kol; **down/for+P:** Yerdekine vurma; **back/up+K:** Sırt...

Mutsuz ve kızgın ortadirek. Toplumun çarkları arasında kaybettiği heyecanını asla bulamayacağını biliyor, patronundan zam istiyemiyor, karısının dırdırı başını şişirir.

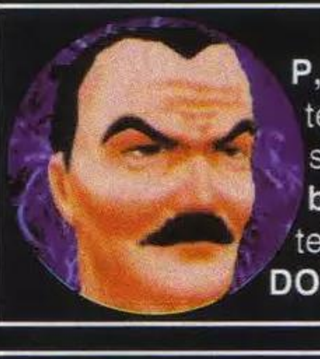
Sarah Bryant

Sosyetik güzel! Para, pul, güzellik, herşey onda. Yediği önünde yemediği arkasında. Paşa'dan, Şaziye'den çıkmaz ama boş zamanlarında Kral Tv top ten'lerini ezberler.

P, down+K: Yumruk ve yan tekme; **back/down+P, [P, P]:** Özel yumruk; **back/down+P, K:** Yumruk tekme combo; **back/down+P, P, K:** Çift yumruk+tekme combo; **back/down+P, P, P, K:** Yumruk ve diz; **back/down+P, P, P, up+K:** Yumruk ve çift tekme; **back/down+P, down+K:**Özel yumruk ve yan tekme; **for+P, K:** Yumruk diz combo; **DOWN, for+K:** Yükselen diz; **DOWN/FOR+K, K, [K]:** 2, [3] Gölge tekme; **down+K+D:** Yan tekme(başka); **back/up+K:** Geri tekme; **for/up+K+D:** Tornado tekme; **down/for+K:** Düşene tekme...



Lau Chan



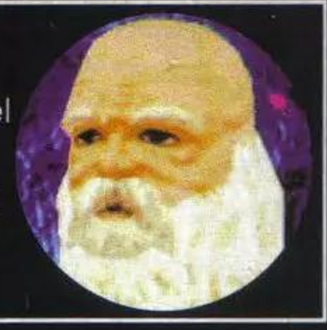
P, DOWN+K+D: Yumruk ve süpürme; **P, P, K:** 2 Yumruk ve tekme; **P, P, P, K:** 3 yumruk ve tekme; **P, P, P, back+K:** 3 yumruk ve döner tekme; **P, P, P, DOWN+K:**3 yumruk ve süpürme; **back/down+P, [P, P]:** Özel yumruklar; **back/down+P, K:** Tekme ve yumruk; **back/down+P, down+K+D:** Yumruk ve süpürme; **back/down+P, P, P, K:** 2 Yumruk ve tekme; **back/down+P, P, P, back+K:** 2 Yumruk ve döner tekme; **back/down+P, P, P, DOWN+K:** 2 Yumruk ve süpürme; **down/for+P, [P], [P]:** Farklı yumruk...

Şarkıcı doktor. Bıyığı ile Türk Kültürüne, uzun saçları ile de Batı'ya yaklaştığını söylüyor. İlk ve tek şarkısı Hop Ten'e 8. sıradan girdi. Söz ve müzik kendisine ait. Düzenleme Garo M.

Shun Di

Görmüş geçirmiş üstad. Öğretecek çok şeyi olmasına rağmen hiçbir çekirgesi yok. Gençliğinde dünyayı dolaşmış. Doğu Felsefesi ile yaşıyor. Konuştuğu enderdir.

down/for+P: Aparkat; **DOWN/FOR+P:** Farklı aparkat; **for+P:** Koşarak yumruk; **back/down+P:** İtme; **down+K+D:** Akrep tekmesi; **back+P:** Kanca yumruk; **for, for+K:** Özel tekme; **up+P:** Zıplayarak çekiç; **back/up+P:** Geri çekiç; **up+K:** Özel tekme; **up/for+K:** Döner akrep tekmesi; **up/for+P:** Döner yumruk; **P+K:** Çift el itme(eğer vurursanız içki içer); **back/down+K+D:** Breakdance süpürmesi; **down+P+K, [K], [K]:** Breakdance süpürmeleri(Shun sarhoş olursa işe yarar)..



Pai Chan

P, P, [P]: Koşarak Yumruk; **P, K:** Yumruk ve tekme; **P, DOWN+K+D:**Yumruk ve süpürme; **P, P, K:** 2 yumruk ve tekme; **P, P, P, K:** 3 yumruk ve tekme; **P, P, P, back+K:** 3 yumruk ve döner tekme; **P, P, P, DOWN+K:** 3 yumruk ve süpürme; **back/down+P, K:** Eğilip yumruk + tekme combosu; **back/down+P, K+D:** Eğilip yumruk + tekme; **back/down+P, P, K:** Eğilip yumruk, yumruk ve tekme; **back/down+P, P, P, K:**Eğilip yumruk, 2 yumruk ve tekme; **back/down+P, P, P, down+K:** Eğilip yumruk, 2 yumruk ve tekme...

Ailesine çalışarak yardımcı oluyor. Akıllı ama şanssız. Filmlerde gördüğü yakışıklı bir prensi bekliyor. Beyaz dizileri okumaya pembe olanları da seyretmeye bayılıyor.

Kage Maru

Borsacı ve paragöz. Güç uğruna herşeyini satar. Asla kravatını çıkarmaz. Bakkala bile traşlı gider. Yarı İngilizce yarı Türkçe konuşur. James Bond çantası hep yanındadır.

back/down+P, [P, P]: Özel Yumruk[koşarak yumruk]; **back/down+P, K:** Özel yumruk ve tekme; **back/down+P, P, P, back+K:** Özel yumruk, 2 yumruk ve döner tekme; **for+P:** Yumruk; **down+K+D:** Özel tekme; **DOWN, for+K:** Yükselen diz; **back/up+K:** Döner tekme; **back/up+K+D:** Döner tekme 2; **for, for+K:** Süpürme; **for, for+All:** Dönme; **for, for+K+D:** Uçan tekme; **down+P+K, [P+K]:** Shikan-ken [ters shikan-ken]; **back, back+K:** Dönerek vurma; **back, back+P:** Dönerek vurma 2; **down/for+K:** Yerdekine vurma...

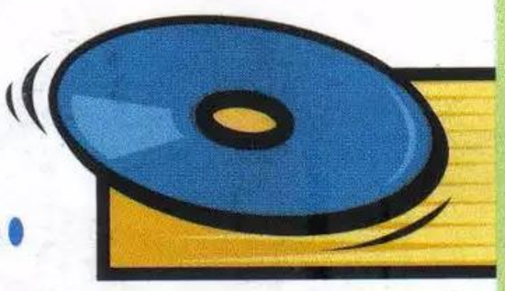
AKAY-NET

BİLGİSAYAR SAN. ve TİC. LTD. ŞTİ.

CD OYUNLARINDA HİÇ KİMSE BİZİM FİYATLARIMIZI YENEMEZ!

HER ZAMAN EN ÇOK SATILAN VE EN YENİ OYUNLAR BİZDE!

İŞTE SİZE LİSTEMİZDEN BİR KAÇ OYUN...



....DARK COLONY.....QUAKE 2..DARK FORCES 2...REBELLION
...HEXEN 2.....RED BARON 2.....LANDS OF LORE 2.....
....SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96 / 97.....LONGBOW 2..
.SHADOW WARRIOR.....MONKEY ISLAND 3.....STARCRAFT
MYST 2.....TOMB RAIDER 2.....OUTPOST 2....WARLORDS 3..

... VE DAHA NİCE ÇEŞİTLER !

BİLGİSAYARCILAR HEMEN ARAYIN, FARKI GÖRÜN !

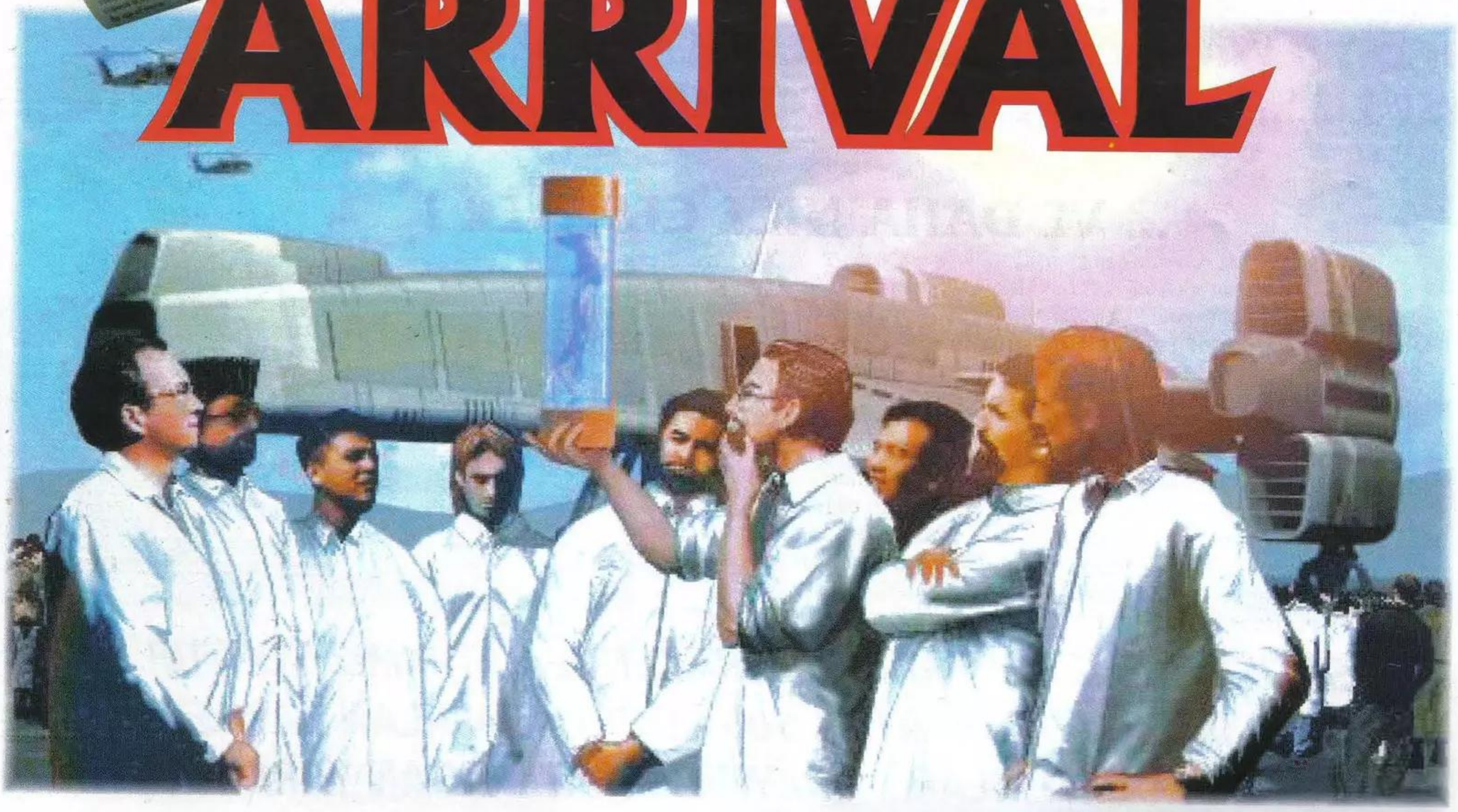
TEL: 232-362-3021 CENGİZ TOPEL CD.44/1-C
FAX: 232-362-0313 KARŞIYAKA - İZMİR

SATIŞLARIMIZ TOPTANDIR, PERAKENDE SATIŞIMIZ YOKTUR. BAYİLİKLER VERİLİR. AYLIK 500 ADET OYUN ALAN BAYİLERE ÇOK BÜYÜK KOLAYLIKLAR... ARAYIN, FIRSATLARDAN YARARLANIN...

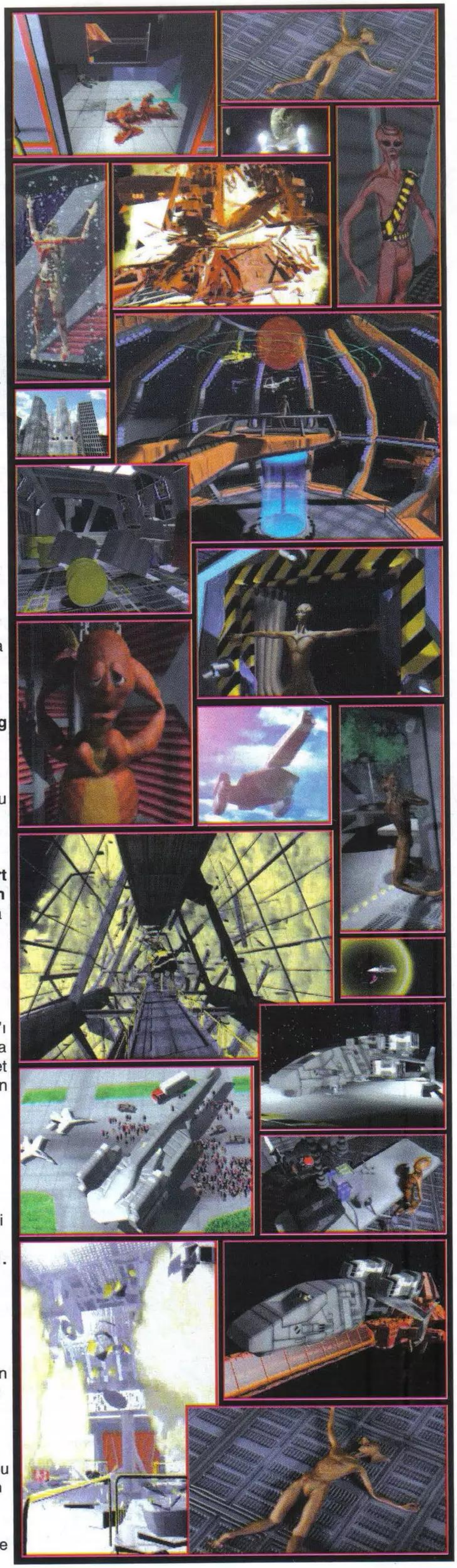
THE ARRIVAL

Uzun zamandır olması beklenen ve korkulan karşılaşma sonunda gerçekleşiyor. İnsanoğlu en nihayet uzak yıldızlardan gelen ilk ziyaretçisi ile tanışıyor. Bilmem izlediniz mi filmi de vardı bu meredin. Eğer **The Arrival'ı** daha önce bir yerlerde seyretmiş iseniz hemen gaza gelip bu oyuna atlamayın. Çünkü oyunun filmiyle pek bir alakası yok. Filminde **Charlie SHEEN** abimiz dünyada uzaylıların gizini çözmeye uğraşırken, oyununda ise SHEEN abimizi ucubik uzaylılar kaçırıyor ve bir uzay üssüne hapsediyorlar. Oyunda amaç bu istasyonu yerle bir edip dünyaya geri dönebilmek. Baştaki demoyu geçtikten sonra oyuna başlıyoruz. Hücredeyim ama oyunu bitirmek için sizin de tahmin edebileceğiniz gibin buradan çıkmam gerek. Kapıdaki gizli kodu çözebilirsem çıkabiliceğim sanırım. Yerdeki 8 numaralı kartuşu aldım. Yere baktım ve buradaki taşı kaldırdım. Orada **"duvara bak"** yazısı ile karşılaştım. Zaten uzaylıların elinde maymun olduğumdan orda yazılanı yapıp duvara baktım. Duvardaki yere tıklayarak açılan kapağın arkasından, kapıyı açmak için gerekli kodu buldum (1.düğme 9 aşağı, 2.düğme 5 aşağı, 3.düğme zaten uyuyor, 4.düğme 9 aşağı.) Hemen kapıyı açıp çıktım tabi. Tam karşımdaki hücrede benim ile aynı kaderi paylaşan bir herif vardı. Onunla çene çaldım biraz. Herifin muhabbeti sarmayınca sağa doğru devam ettim. Ortadaki kapısı açık olan hücreden içeri daldım. Örgh! İçerisi ceset dolu. Gerideki leşin yanındaki çanta merakımı celp etti. İçini açıp bakınca bir tornavida buldum. Ayrıca hücrenin girişinde iken hücrenin sağ köşesine tıklayınca yere yazılmış kodlar gördüm ve bunları not aldım (4 yukarı, 3 aşağı, 2 aşağı, 5 yukarı). Buradan çıktım ve en sondaki hücreye baktım. İçeride garip bir yaratık mal mal oturuyor. Çalan melodi ise bir hayli ilginç. Herneyse diyerek, kafamı koridorun sonundaki kırmızı kapıya çevirdim. Birden sol taraftaki makinanın üzerindeki havalandırma ızgarasını fark ettim. Hemen oraya tıkladım ve makinanın üzerine çıkıp ızgaraya daha yakından baktım. Biraz önce bulduğum tornavidayı kullanarak ızgarayı açtım ve havalandırmadan içeri daldım. Biraz ilerledikten sonra karşıma bir kutu çıktı. Hayırdır inşallah diyerek kutunun içindeki kavanozu ve yeşil anahtarı cebe indiriverdim. Kutunun arkasında bir ızgara daha vardı. Onu el ikonu ile ittirip açtım. Ama sazan gibin hemen içeri atlamadım tabi ki. Burası tamirhane gibi biryer. Bir takım robotlar köpek gibi çalışıyor. Sağ taraftaki işçi robotları bekleyen kırmızı robotu gördüm (patron gibin mübarek!). Sırf adilik olsun diye biraz önce kutunun içinden almış olduğum kavanozu kırmızı robota fırlattım. Aman! kavanozun içinde akrepler varmış meğersem. Dağ gibi robotu yiyip bitirdiler. Robot yere yığılınca işçi robotlarda iş, emek, özgürlük diyerekten tamirhaneyi terk ettiler. Böylece meydan bana kaldı. Izgaradan aşağı atlayarak etrafı karıştırmaya başladım. İlkönce en arka sol taraftaki hurdaların arasından robot koluna benzer birşey aldım. Daha sonra bu hurdaların önündeki masada bulunan mikro dalga fırının (uzaylılarda o kadar teknoloji var herifler hala mikrodalga kullanıyor ilginç!?) yanına gittim.

Havalandırmadaki kutunun içinden almış olduğum yeşil anahtarı fırının sağ tarafındaki yeşil düğmeye basıp fırını açmak suretiyle içine koydum. Daha sonra fırını kapattım ve bu sefer kırmızı düğmeye bastım. Böylece anahtara bulaşmış olan şey eridi ve anahtar ortaya çıktı. Fırını tekrar açıp ahahtarımı aldım. Haşat olmuş kırmızı robotun yanına geldim ve ondan geriye kalan kırmızı kartı aldım. Havalandırma yolunu kullanıp hücrelerin bulunduğu yere geri döndüm. Kırmızı kapının sol tarafındaki cihazda az önce almış olduğum kırmızı kartı kullanarak kapıdan geçtim ve devam ettim. Geldiğim yerde yol dörde ayrılıyordu. Tam karşımdaki kapı **recycling center,** solumdaki koridorun sonundaki kapı **science section** ve sağımdaki koridorun sonundaki kapı da **transport section'a** açılıyordu. Ben sağımda kalan **transformation machine'e** (koltuk gibin olan şey) tıkladım ve oyundaki ilk bilmece ile karşılaştım. Tüm bilmeceleri çözmek için geçerli iki yolum var. Bunlardan ilki ve sizi oldukça uğraştıracak olanı kendin bul, uğraş, çıldır ve çöz yolu. Eğer bu yolu seçecek olursanız ve bulmacalardan hiç bir şey anlamadıysanız klavyeden soru işareti tuşuna basarak o bulmaca hakkında bilgi alabilirsiniz. İkinci ve benim en çok sevdiğim yol ise hiç uğraşma, çıldırma senin yerine bilgisayar yapsın seçeneği. Bunun için soru işaretine arka arkaya basarak o bulmaca hakkında verilen bilgi bittikten sonra çıkan soruya evet demelisiniz. Böylece hiç bulmacalarla cebelleşmeden direk çözüme ulaşabiliyorsunuz. Bence bu güzel bir özellik. Hem adventure oyunlarında puzzle çözmek isteyenler hem de sırf adventure oynarayak sizi deli eden puzzle'lardan kurtulmak isteyenler için seçim hakkı doğuyor. Yalnız oyun içindeki bazı bilmecelerde bu geçerli değil. Ama bu otomatik olarak çözülemeyen bilmeceler zaten oldukça kolay. Herneyse iki yoldan birini kullanıp bulmacayı çözdükten sonra transformation makinası çalışıyor artık bu fani insan görüntümüzden kurtulup uzaylı görüntüsüne bürünüyoruz. Artık heryerde rahat rahat dolaşabileceğiz. Yeni üzeyli halimle **recycling center'a** gidiyorum. Kapıdan geçtikten sonra karşıma bir konsol çıkıyor. Buraya tıklayıp daha yakından



bakıyorum. Birden aklıma hücreden aldığım şifre geliyor (4 yukarı, 3 aşağı, 2 aşağı ve 5 yukarı) kodu bu şekilde çözüp sol arka tarafta kalan asansöre binerek yukarı çıkıyorum. Burada 3 adet bölme var. Ortadakine klikleyip (tam yerine basmalısınız) daha yakından içine bakıyorum. Sağ alt taraftaki ufak yeşil noktaya tıklayarak **universal translator** denen aleti alıyorum. Bu alet sayesinde yaratıkların dilini konuşup anlayabileceğim. **Recycling center'dan** çıkıp 4 yol ağzına geliyorum. Buradan **Science Center'a** giden yola giriyorum. Kapıyı açmak için kapının sol tarafındaki konsolda işçi robotların bulunduğu odadaki hurdaların arasından aldığım robot koluna benzer şeyi kullanıyorum. Kapı açılıyor. Sevinçle içeri dalıyorum. Uzun koridordan devam ediyorum. Şimdi geldiğim yerde sol tarafta kalan kapı **Biology Lab'a** sağ taraftaki kapı ise **Storage Facility'e** açılıyor. Tam önümdeki kırmızı kapı (ufak olan) ise **Computer Core'a** açılıyor. Şimdi sola dönüp ve **Biology Lab.'a** giriyorum. Buradaki sarı kapıya basıp lab.'a geçiyorum. Sağ tarafta yeşil gaz çıkan kapıdan geçmeyi düşünmüyorum bile. Onun yerine sol taraftaki odaya giriyorum. Burada başka ucubik bir yaratıkla karşılaşıyorum. Onunla konuşunca odanın sıcaklığını düşürmemi söylüyor bana. Kapılarının bulunduğu yere geri dönüyorum ve bu seferde büyük kırmızı kapıya giriyorum (bu bir asansör). Asansörün içinde sağ taraftaki panelden yukarı oka basıp üst kata çıkıyorum. Burası bir çeşit makine dairesi gibin bir şey. Bu odada bir de uzaylı var. Onun yanındaki konsola gidip bakıyor ve yeni bir bulmaca ile karşılaşıyorum. Bunu halletikten sonra konsola arka arkaya iki kez bakıyorum ve istasyonun haritasından saat 7 yönünde olan **Biology Lab.'ın** üzerine klikleyip oda ısısını düşürüyorum. Konsoldan ayrılıp kafamı kapı yönüne çeviriyorum. Burada bazı kapaklar var. Kapı tarafından 2. olana klikliyorum ve içerden **blue key** ile 3 numaralı kartuşu alıyorum. **Biology lab.'daki** asılı yaratığa gidiyorum ve onunla konuşuyorum. Eğer kendisine ilaç getirirsek bize **security key** vereceğini söylüyor. Yaratığın solundaki yeşil düğmeye basıyorum ve yine sol taraftaki konsola bakıp okları kullanarak yaratığın şeklini buluyorum. Göstergedeki karelerin yerlerini not ediyorum (7-5-6-7). Yaratığı orada bırakıp **storage area'ya** gidiyorum. Burada üç tane kapı var soldaki ve sağdakine girip üzerinde mavi bir şekil olan antetli kağıt ile 5 numaralı kartuşu alıyorum. Geldiğim asansöre binip, bu sefer de en alt kata iniyorum. Burası bir tamir atölyesi. Arka taraftaki robotun yanına gidip, tamir ettiği robotun üzerinde elimde bulunan yeşil anahtarı kullanıyorum. Çıkan bilmeceyi çözdükten sonra sarı kartuşa (1 numaralı kartuş) sahip oluyorum. Asansörden orta kata çıkarak uzaylı kimliğime büründüğüm makinanın oradaki 4 yol ağzına geliyorum. Bu sefer **Power Station'a** giden koridora yöneliyorum. Kapıdaki bilmeceyi "?" işareti ile geçemiyorum yanlız! Çözüm 4-7-4-3-6. Bunu halledikten sonra içeri dalıyorum. Diğer kırmızı kapıdan da geçip sağa dönüyorum. Duvardaki kasaya dokunup, bilmeceyi halledikten sonra kasasın içindeki sarı kart ile 2 numaralı kartuşu alıyorum. **Science Section'a** geri dönüp oradan **Computer Core'a** geçiyorum. Asansörü tam önüme aldığımda solumda **navigation computer,** sağımda ise **security computer** bulunuyor. Asansörden yukarı çıkarak. Önümdeki konsola klikleyince yeni bir bilmece çıkıyor karşıma. Onu halletikten sonra helikoptere benzeyen **navigation code'u** almış oluyorum. **Computer Core'a** geri dönerek. **Security Computer'e** bağlanıyorum ve sarı kartı onun üzerinde kullanıyorum. Bilgisayar aktif hale geçti. Sol üst köşede ufak kırmızı kutular var. Bunlardan soldan en alttakine klikledikten sonra **securitey code'u** alıyorum. Bu kaska benzeyen birşey. Şimdi **navigation computer'e** bağlanıyorum. Buradaki ufak kırmızı düğmeye basınca bir bilmece daha çıkıyor karşıma. Onu da çözünce bilgisayarın ekranından en üstteki ikona tıklayıp **navigation code'u** buluyorum. Yine buradaki asansörü kullanıp bu sefer en alt kata iniyorum. Geri dönüp asansörün tarafına doğru bakıyorum. Sol taraftaki konsola bağlanıyorum. Bu konsolda soldaki oka basarak görüntüye laser toplarını getirdikten sonra elimdeki **security code'u** kullarak (topların altındaki mavi kutuya klikleyin) lazer toplarını kapatmış oldum. Asansörün sağ tarafındaki uzaylı ile konuşuyorum (iki kez). **Mining colony'den** bir adet kafatası istediğini söylüyor bize. Hay hay dostum diyerek **Power Station'a** tekrar gidiyorum. Bu sefer dümdüz devam edip transport bölümüne geçiyorum. Sol taraftaki koridor **short-lange transport** sağ taraf ise **long-race (earth shuttle) transport.** Sol tarafa (short-lange transport)'a gidiyorum. Kapıdan geçince sağ tarafta **outstation taxi,** sol tarafta ise **moon shuttle** var. Taksi olan tarafa gidiyorum ve kapıdaki puzzle'ı çözüyorum (burdaki puzzle da "?" işareti işlemiyor ama gayet kolay. Tüm yapmanız gereken eş şekilleri bulmak. Kapı açılınca içeri dalıyorum. Konsola bakıyorum. **Navigation code'u** (helikopter gibin olan) paneldeki sarı slotta kullandıktan sonra konsoldaki kırmızı düğmeye basıyorum. Bu geldiğim yer **Outstation 1.** Sol taraftaki makinada üzerinde mavi şekil olan antetli kağıdı kullanıyorum. Sağa dönüp buradaki alette bulunan bilmeceyi de halledikten sonra ortaya çıkan sembollere klikleyerek **moon mining colony'nin navigation code'unu** alıyorum (ay şeklinde zaten). Uzay gemime geri dönerek bu seferde **Computer Core'dan** aldığım diğer **navigation code'u** konsoldaki mavi sokette kullanıyorum. Böylece



File Edit View Go Favorites Help

Back Forward Stop Refresh Home Search Favorit.. Print Font Mail

Address HTTP://WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

ATA Computer

WWW sitemiz hizmete girdi!

En son OEM parça fiyatları,CD'ler,
Oyun listeleri ve özel indirimler için:
WWW.ATACOMPUTER.COM.TR

ATA PC Sistemleri

Donanım

Yazılım

PC Oyunları

Servis Hizmetleri

Internet Hizmetleri

Disket Oyunları

Warlords 3
Claw
Dungeon Keeper
Sega World Soccer
Outpost 2
NHL Open Ice
4-4-2 Soccer
Jurassic War
Nitro Racer
X-Car
Dark Colony
Blood Omen
Mass Destruction
Seafight
Achtung Spitfire!
Birthright
X-COM 3
Iron & Blood

CD Oyunları

Enemy Nations
Meat Puppet
Speed Demons
Machine Hunter
Shadow over Riva
Toy Story
Capitalism Plus
Outlaws
Darklight Conflict
Premiere Manager 97
Kick Off 97

Pek yakında
en yeni oyunlar!

Win95 Games I

Absolute Solitaire
AfterLife
Al Unser Racing
Civilization 2
Civilization 2 Scenenarios
Chess Master 4000
Cold Shadow
Comix Zone
Cyber Gladiators
Daytona USA
Destruction Derby 2
Flight Unlimited'95
Full Tilt 2
Hunter-Hunted
Necrodome
Pitfall'95
Silent Thunder A-10-II
Toy Story
Virtua Squad
Warhammer

1.500.000 TL

Win95 Games II

Aladdin for Win95
Amok
C & C Gold
Decathlon
Die Hard Trilogy
Earth Siege 2
G-Nome
H. of Might & Magic 2
Lion King for Win95
Marble Drop
NBA Extreme
Panzer Dragoon
POD
Captain Quazar
Rally Challenge
Slam Tilt
Sonic the hedgehog
Sega Rally
Tom Clancy's SSN
Tempest 2000
US Navy Fighters 97
Virtua Fighter
Xtreme Chess
Yoda Stories
Zombie Wars

2.000.000 TL

Win95 Games III

ATF Gold
Claw
Dungeon Keeper
Interstate '76
Machine Hunter
Moto Racer
Outlaws
Pandemonium
Raiden 2
Speed Demons
Wargods
Wipeout XL

2.000.000 TL

Seçtiğiniz oyunları CD'ye kaydediyoruz!...

Intel MMX 166
$939

Intel VX 256 Cache Board
Intel MMX 166 Mhz Cpu
14" 0.28 NI/LR Digital Monitör
2Mb S3 Virge Ekran Kartı
16 Mb Edo Ram
1.7 Gb Harddisk
Minitower Kasa
3.5" Disket Sürücü
Q Klavye W95
Mouse+Pad
20X Cdrom
16 Bit Ses Kartı
33.600 Fax/Modem
Win'95 Cd+Kitap+Lisans

UPGRADE Yapılır!

CD Kayıt 15$

Yakut Sokak Sinanoğlu Pasajı
30/9 Bakırköy İSTANBUL
Tel:0212 5435919-5830208
Faks:0212 5422913

Done

Başlat

Tr 18:40

Outstation 2'ye geliyorum. Buradaki **alien** ile konuşarak **battery** hakkında bilgi ediniyorum. Gemime geri dönerek kırmızı düğmeye basıyorum ve uzay istasyonuna geri dönüyorum. Bu sefer koridordan diğer tarafa (sola) gidiyorum ve **moon shuttle'ın** kapısına geliyorum. Kapıdaki **puzzle'ı** da hallettikten sonra **moon shuttle'ın** içine giriyorum. **Outstation 1** den aldığım ay şeklindeki **navigation code'u** konsoldaki slota sokuyorum. Sağ taraftaki monitörde çıkan ay görüntüsüne basarak **mining colony'e** uçuyorum. Burada bir tren var. Trenin ön tarafına klikleyerek yola çıkıyorum. İlk durakta trenden inince sağ alt taraftaki ufak binaya giriyorum. Buradan gaz maskesini alıyorum. Yerde yatan cesede daha yakından bakınca elinde birşey tuttuğunu görüyorum zaten artık bunun işine yaramaz diyerek elindeki şeyi alıyorum. Bu aldığım şeye bakınca **battery** planı olduğunu anlıyorum. Herneyse diyerek trene geri dönüyorum ve yine trenin ön tarafına (yani ekranın üst tarafına) klikleyerek yoluma devam ediyorum. 2. durakta trenden inince sağa dönüyorum ve ileri klikleyerek yoluma devam ediyorum (trenle beraber). Şimdi bir dört yol ağzındayım. Burada ilk girdiğimiz yöne saat 6 diyecek olursak buna göre, **recyling center** saat 9, maden ocakları saat 12, **shield activator** ise saat 3 yönünde kalıyor. Önce **reycling center** yani saat 9 yönüne gidiyorum. Buradaki yürüyen bantlara klikliyorum. Bu yürüyen bantların üzerinden battery için gerekli parçaları toplamam gerek. Sol alt köşede **battery** şeması bulunuyor. Buna göre bantların üzerinden yürüyen gerekli parçalara klikleyerek **battery'i** tamamlıyorum. **Battery** tamamlanınca şemanın üzerine klikleyerek **battery'i** alıyorum. Dört yol ağzına geri dönüyorum. Buradan geldiğim yolları kullanarak ilk başladığım yere kadar geri dönüyorum **Moon Shuttle'a** bindikten sonra uzay istasyonuna geri dönüyorum. İstasyonda **Moon Shuttle'dan** inip tekrar taksiye biniyorum (bu aralarda durmadan cd

değiştiriyorsunuz). Bu sefer konsoldaki mavi tuşa basıp kırmızı düğmeye basarak **Outstation 2'ye** geliyorum tekrardan. Köşedeki makine üzerinde yaptığım pili kullanarak makinadan sarı anahtarı alıyorum. Uzay istasyonu geri dönerek **Moon Shuttle'a** biniyorum ve **mining colony'e** gidiyorum. Daha önceki yolları kullanıp 4 yol ağzına kadar geliyorum yine. Saat 3 yönüne tıklayıp **shield activator'a** gidiyorum bu seferde. Buradaki dev yuvarlağa klikleyip içine girmiş oluyorum. İçeride bir bilmece daha çıkıyor karşıma (Bunu da "?" işareti ile geçemiyorsunuz). Bilmecede yapmanız gereken farklı renklerdeki düğmelere tıklayıp sırayla yanan tuşları aklınızda tutarak onları tekrar etmek. Her renk için bunu yapınca güç alanını kapatmış oldum. Dört yol ağzına döndüm bu seferde saat 12 yönüne yani maden ocaklarına doğru gittim. Buradaki kırmızı kapıdan daldım. Lanet bir labirentin içinde buldum kendimi (haritaya bakınız). Haritadaki önce 1 noktasına giderek yerdeki kurukafayı alıyorum. Daha sonra ikinci noktasına gidiyorum. Burada sağa dönüp ileri giderek **crystal** bilmecesini çözüyorum. Böylece beni engelleyecek silahı yoketmiş oldum. Buradaki konsola klikledim ve üç monitörü de açıp **navigation code'u** aldım (dünya şeklinde olan). Konsolun sağ tarafına klikleyerek 7 numaralı kartuşu da alıyorum. Haritada 3 numaralı noktaya gidiyorum. Yerdeki bilmeceyi çözerek **alien foetus** (uzaylı bebeği) alıyorum. Haritadaki 4 ve 5 numaralı yerler depo oralarda işimiz yok. Labirentten çıkıyorum. 4 yol ağzına geliyorum ve geri dönmek için yola koyuluyorum. 4 yol ağzından sonraki ekranda trenden inince sola dönüyorum ve uzaylı olan tarafa doğru ilerliyorum. Buradaki merdivenlerden yukarı çıkıp karşıya geçiyorum. Geldiğim yerdeki konsolda bulunan sağlı sollu düğmelere kafama göre basarak trendeki madeni boşaltıyorum. Merdivenden dönerek yoluma devam ediyorum. **Mining Colony'den** ayrılıp uzay istasyonu geliyorum tekrardan. **Biology Lab.'a** gidiyorum. İçerde kapısından yeşil gaz çıkan odada gaz maskesini kullanarak içeri giriyorum. İçerdeki makinede lab.daki uzaylıdan aldığım kodları kullanıyorum (7-5-6-7). Sağ taraftaki makineden çıkan hapı alıyorum. Karşı odadaki hapis uzaylıya giderek hapı ona veriyorum. Bunun karşılığında ondan kırmızı anahtarı ve 4 numaralı kartuşu kapıyorum. Buradan ayrılıp **computer core'a** gidiyorum. Asansör yardımı ile aşağı inerek benden kurukafa isteyen uzaylıya istediğini veriyorum. Bunun karşılığında ondan yeni bir **navigation code** alıyorum. **Short range transport'dan outstation taxi'e** gidiyorum ve aldığım yeni **navigation code'u** kırmızı slotta kullandıktan sonra kırmızı tuşa basıp **outstation 3'e** gidiyorum. Buradaki bilmeceyide çözüp 6 no'lu kartuşu buluyorum. Uzay istasyonuna dönüp, **power station'a** gidiyorum (kırmızı kasa olan yer). Buradaki sarı konsola bağlanıyorum. Sarı anahtarı consoldaki yer üzerinde kullandıktan sonra 6 no'lu kartuşdaki bilgilere göre yön tuşlarına basıyorum (sağ, sağ, sol, sol, yukarı, yukarı, aşağı, aşağı, yukarı, yukarı, aşağı, aşağı, sol, sağ, sol, sağ). Bunu yaptıktan sonra kırmızı düğmeye basıyorum. Buradan sağa dönüp karşı duvardaki konsola bağlanıyorum. Önce kırmızı anahtarı kırmızı slotta, sonra mavi anahtarı mavi slotta kullanıyorum. Ortaya uzaylı klavyesi çıkıyor. 4 numaralı kartuştaki verilere göre burdaki tuşlara sırasıyla basıp en sonunda da entere basıyorum (en alt sıradan: İlk tuş ve altıncı tuş, orta sıradan: yedinci ve sekizinci tuşlar, en üst sıradan da: dokuzuncu ve sekizinci tuşlar). O an panikliyorum işte. Çünkü **Earth Shuttle'a** binip bu lanet yerden kaçmak için tam 10 dakikam var. Acele ederek **long range transport** kısmına koşuyorum. Sağa dönüp kırmızı kapıya klikleyerek içeri giriyorum. Bu odadaki terminale bağlanıyorum. Önce sağ alt taraftaki mavi tuşa basarak girdiğim odanın kapısı kapatıyorum. Sonra sarı tuşa basarak tractor beam'i de kapatıyorum. Böylece **earth shuttle'ın** girişinde nöbet bekleyen robotları uzayın boşluğuna uğurluyorum. Daha sonra tekrar sarı tuşa basarak ve **tractor beam'i** açıyorum. Konsolun sol tarafındaki gri **slider'ı** sol tarafa getiriyorum. Kırmızı tuşa basarak **shuttle'ı** çalıştırıyorum. Tekrar sağ alt taraftaki gri tuşa basıp odanın kapısı açıyorum. Odadan ayrılıp **Earth Shuttle'a** giriyorum. Geminin konsolunda son **navigation code'u** (Dünya şeklinde olan) kullanıyorum. Uzun bir yolculuktan sonra evime yani Dünya'ya geri dönüyorum. Bu macerada burada bitiyor.

☒ Özgür "ALieN" GÜLTEKİN

Yazıda sözü geçen harita bu oluyo

FİRMA: LIVE INTERACTIVE
TÜR: ADVENTURE
SİSTEM: PENTIUM 16 MB RAM 3 CD 2 MB HARDISK
GENEL: %90

BROS COMPUTER

PC'DE 1 NUMARA

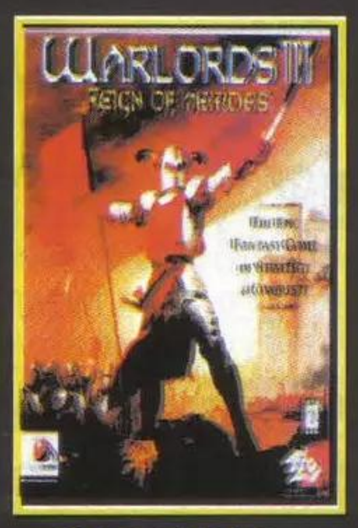
• TOPTAN VE PARAKENDE CD - DİSKET OYUNLARI

TÜRKİYE'NİN HER İLİNE KARGO İLE 1 GÜNDE ULAŞTIRILIR

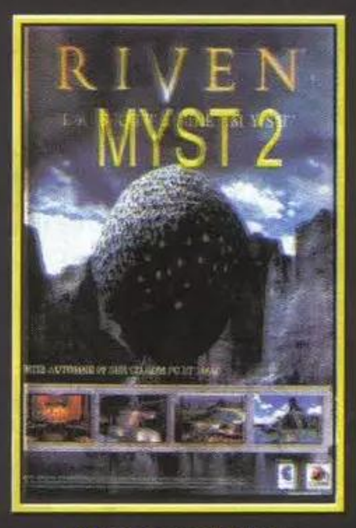
FAX-MODEM INTERNET UPGRADE SCANNER TAMİR CD ROM

GÜNDOĞUMU CAD. DEMİRÖZ İŞHANI 8/1
TEL:0216 391 54 03
FAX:0216 391 54 04 ÜSKÜDAR - İSTANBUL

JEDI KNIGHT



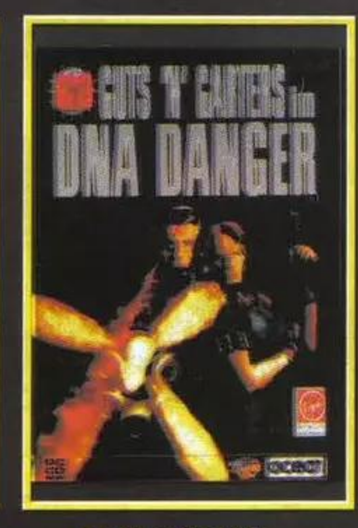
WARLORDS III



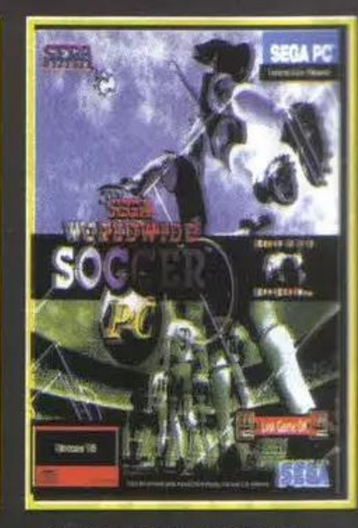
MYST2 "RIVEN "

RED BARON II

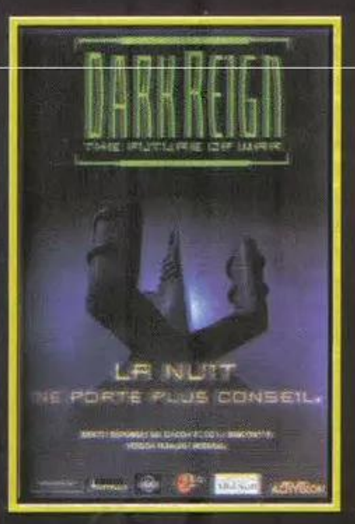
UNREAL



DNA DANGER



SEGA WW SOCCER

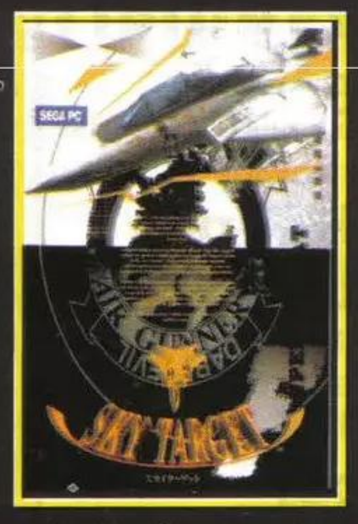


DARK REIGN

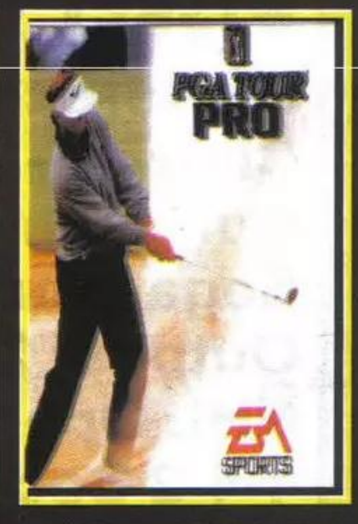
VIRTUA FIGTER 2

X-CAR RACING

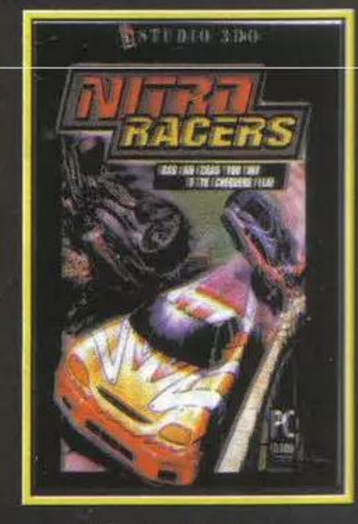
FOOTBALL 98



SEGA SKY TARGET



PGA TOUR GOLF PRO

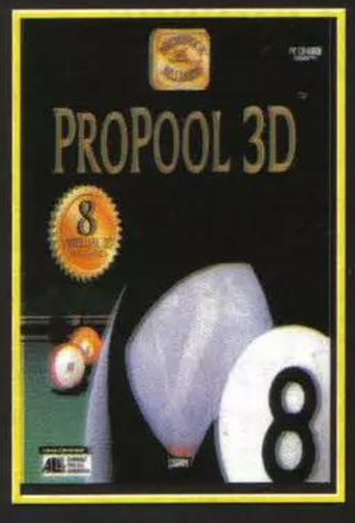


NITRO RACERS

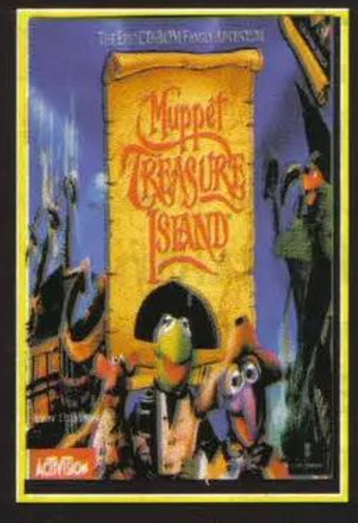
UEFA CHAP LEAUGE97

NO RESPECT

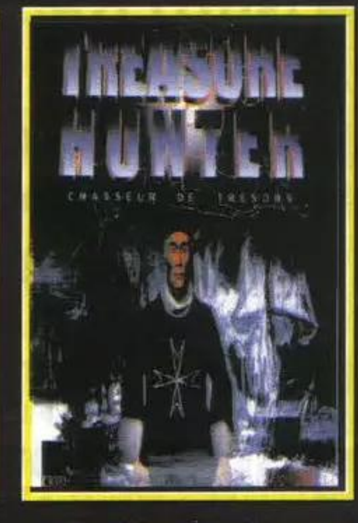
688 HUNTER KILLER



PRO POOL 3D

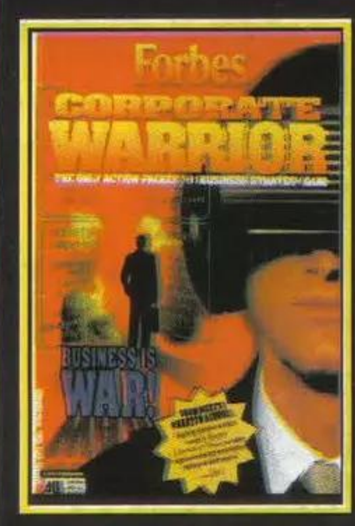


MUPPET TREASURE

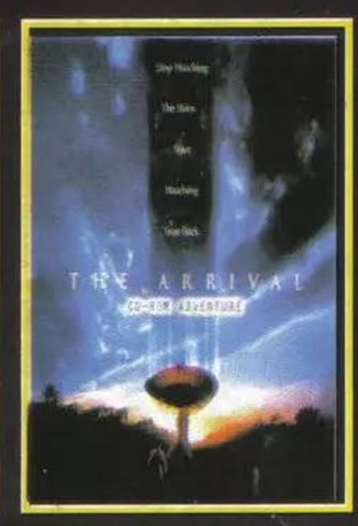


TREASURE HUNTER

OUTPOST 2

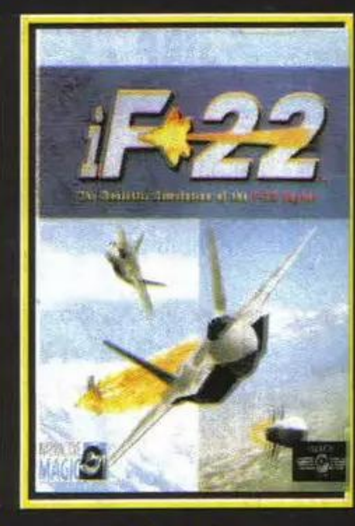


CORPORATE WARRIOR

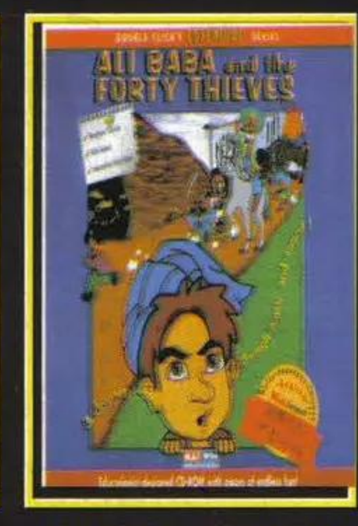


THE ARRIVAL

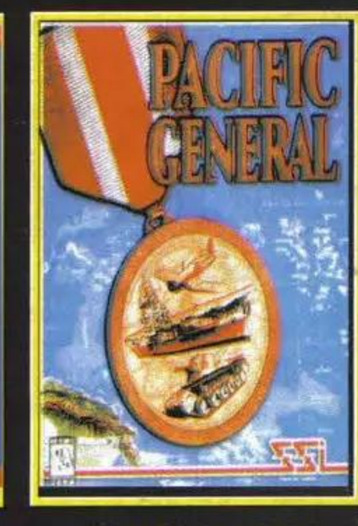
F-16 FIGHTING FALCON



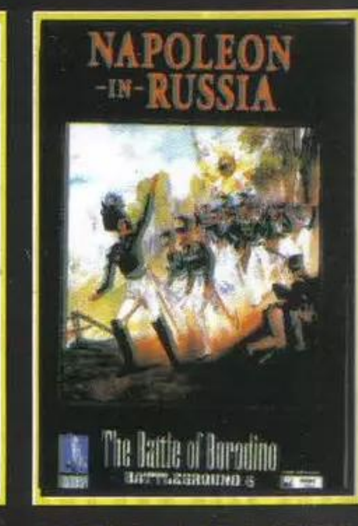
IF22 RAPTOR



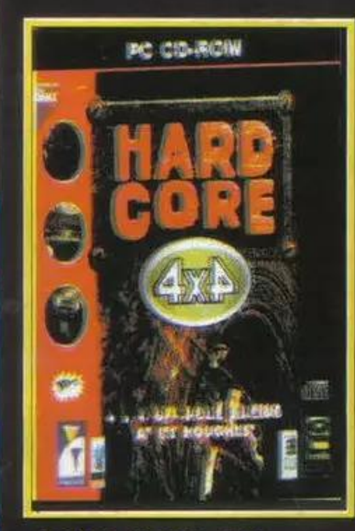
ALI BABA&40 HARAMIS



PACIFIC GENERAL

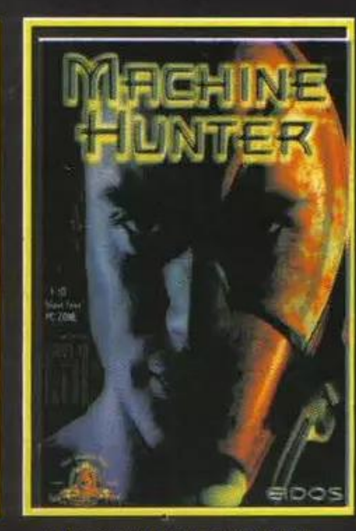


NAPOLEON IN RUSSIA



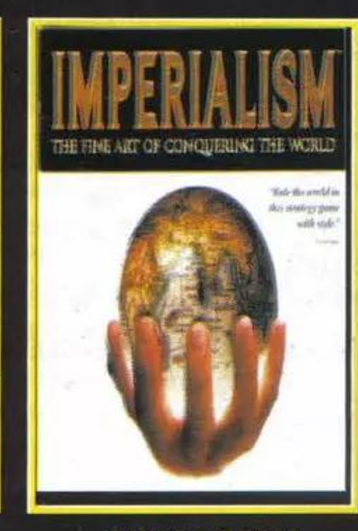
HARD CORE 4X4

LITTLE BIG ADV2



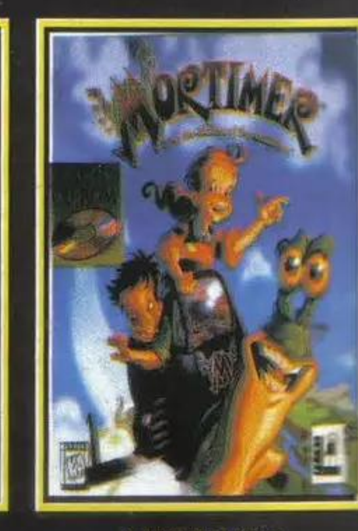
MACHINE HUNTER

BIRTHRIGHT



IMPERIALIZM

4-4-2 SOCCER



MORTIMER

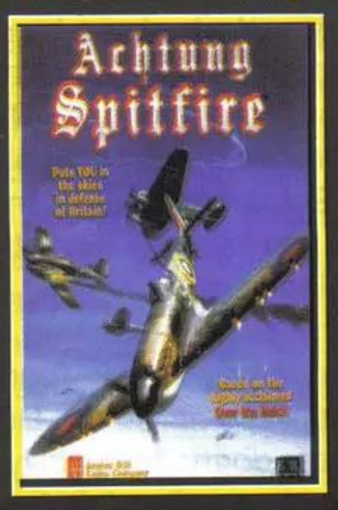
BROS`DiYOR Ki...UNUTMA

1-EN YENi OYUNLAR EN ONCE BROS A GELiR!

2-BROS DA HER ARADIGIN OYUN MUTLAKA VARDIR!

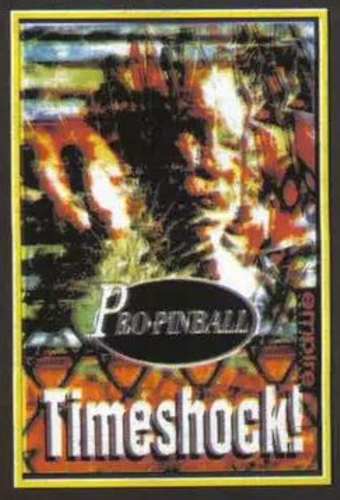
3-BU YUZDEN BROS MUTEVAZi DEGiLDiR..O KADAR!!

HEXEN II

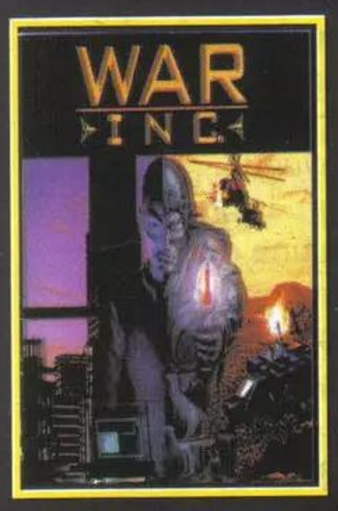


ACHTUNG SPITFIRE

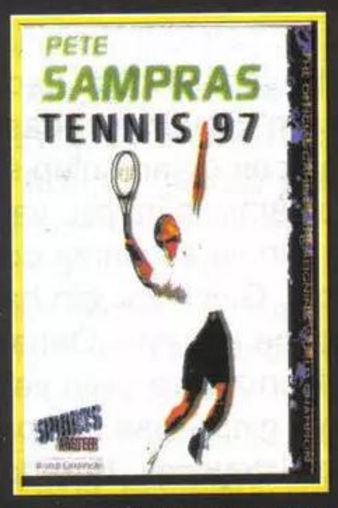
RESIDENT EVIL



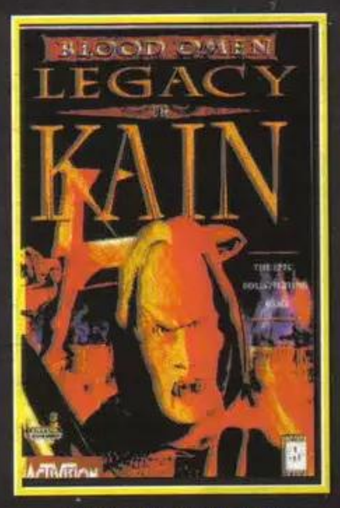
PRO PINBALL TIMES



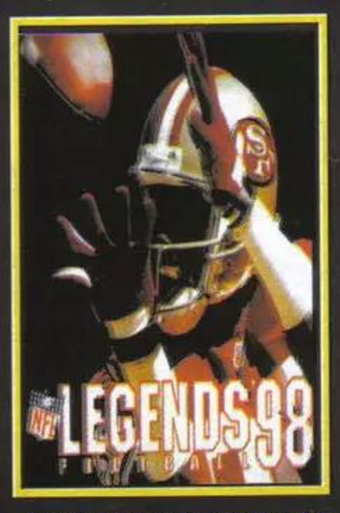
WAR INCORPRATION



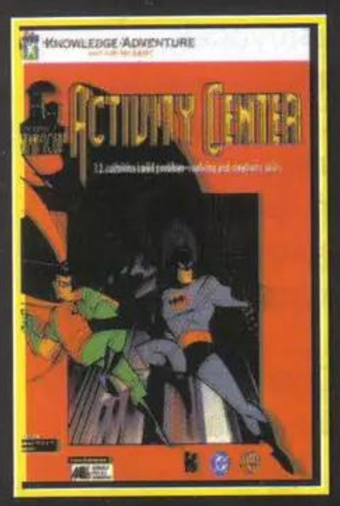
PETE SAMPRAS TENIS



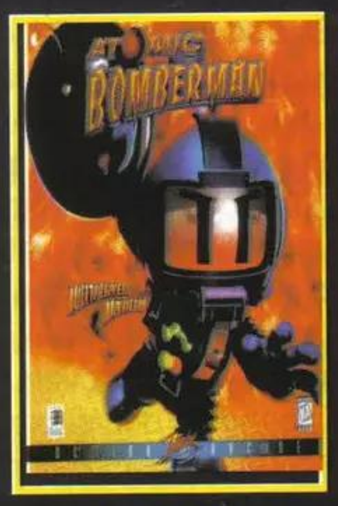
LEGACY OF KAIN



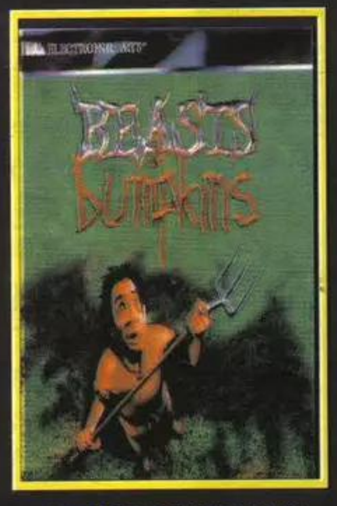
LEGENDS FOOTBALL98



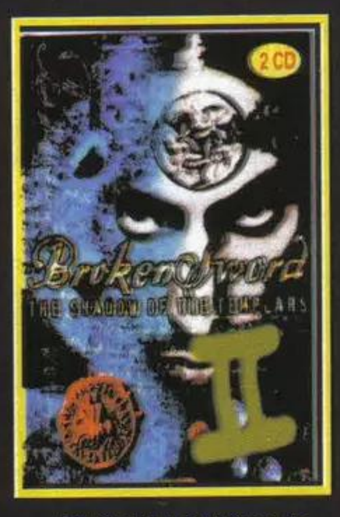
BATMAN & ROBIN



DYNABLASTER 2



BEASTS BUMPKINS



BROKEN SWORD 2

YENi DiSKET OYUNLARIMIZ

TOMB RAIDER 2
DUNGEON KEEPER
GRANDSLAM
KATHARSIS
LEO THE LION
OVERKILL
PGA TOUR GOLF
RAIDEN2
SEARCH&RESCUE
SUPER BUBSY
TENIS ELBOW
BLOOD OMEN
CHASM
Z.A.R
ANIMAL
GT RACING97
IRON&BLOOD
LITTLE BIG ADV2
MEAT PUPPET
VOODOO KID
X-COM3
EVIDENCE
TOP TENIS
GLORINDA
BASEBALL MOGUL
MORDOR2
DUNDEES FOOT
SPEED DEMONS
NO RESPECT
FORBES CORP WAR
PANIC SOLDIER
442 SOCCER
MASTER OF GOLD
ROMEO JULLIET
BATTLE FOR ASHES
SEA FIGHT
WARLORDS 3
TERROID
JURASSIC WAR
HURRICANE
BIRTHRIGHT
BASS TOURNAMENT
CIRCUS FIGHTERS
HALLS OF DEAD

PRO POOL 3D
STRIKE POINT
THE INTRUDER
ARDENES OFFENSIVE
ECSTATICA 2
FISHERMANS PARADISE
ARMAR 97
PROPINBALL
BATTLES OF ALEXANDER
SUPER ADVENTURE MAZE
SHAOLIN CAMPUSLAND
IZNOGOUD
PACIFIC GENERAL
FANTASY FOOTBALL97
HARDCORE 4X4
FA18 HORNET
VANGUARD ACE
DYNABLASTER 2 ATOMIC
CSHIP MANAGER 97-98 SWEDEN
F-16 FIGHTING FALCON
3D CHESS CHAMPION
DOMINUS
CAPTAIN CLAW
COUNTER ACTION

BU OYUNLAR SADECE EYLUL VE EKIM AYI iCiNDE GELEN DiSKET OYUNLARIDIR.
BROS'UN ARSIVINDE 10.000 DEN FAZLA DiSKET OYUNU BULUNMAKTADIR.
Bizden liste isteyip 10.000 oyunluk arsivimizden sectiginiz oyunlari ozel bir CD'ye kaydedip size ulastiriyoruz,boylece sadece size ozel bir cd ye sahip oluyorsunuz.

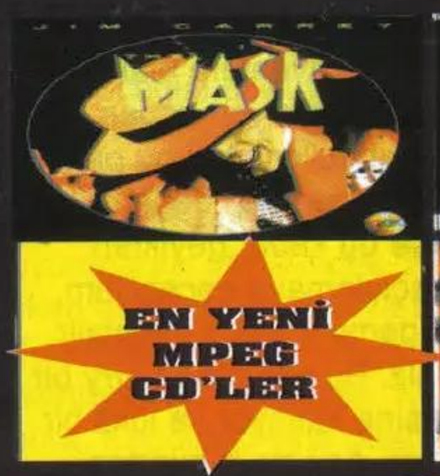
1-0216 391 54 03 yada 0216 391 54 04 nolu TELEFONLARIMIZDAN BiRiNi ARAYIP ADRESiNiZi KAYDETTiRiN veya MODEM ILE BAGLANARAK LISTEYI ALIN.
2-LISTEMIZDEN OYUNLARINIZI SECIN
3-LISTEDE OYUNLARIN KONUSU NO'SU VE DISKET ADEDI YAZIYOR
4-1 CD YE 450 adet Disketlik OYUN SIGAR LISTEDEN SECTIGINIZ OYUNLARIN Disket ADEDiNiN 450'yi gecmemesine dikkat edin.
5-LiSTENiZi FAKSL,MEKTUP yada MODEM ile Bize ULASTIRIN.
6-450 DISKETLIK OYUN+BOS CD UCRETI SADECE **6.500.000 TL**'DiR.
7-CD UCRETiNi iS BANKASI 1185-1263464 NOLU HESABA Ali ASKIN ADINA YATIRABiLiRSiNiZ.

SABIRSIZLIKLA BEKLEDiGiNiZ EN YENi CD OYUNLARIMIZ

CD OYUNDA SUPER FIYATLAR

COMPEX 97 FUARINDA 15 NOLU STANDIMIZA BEKLiYORUZ!

*SONY PLAYSTATION CiHAZ VE OYUNLARI MEVCUTTUR



EN YENİ MPEG CD'LER

CJ-35:1.100.000TL
CJ-37:1.750.000 TL
CJ-38:2.250.999 TL
CJ-39:4.800.000 TL
CJ-40:2.250.000 TL

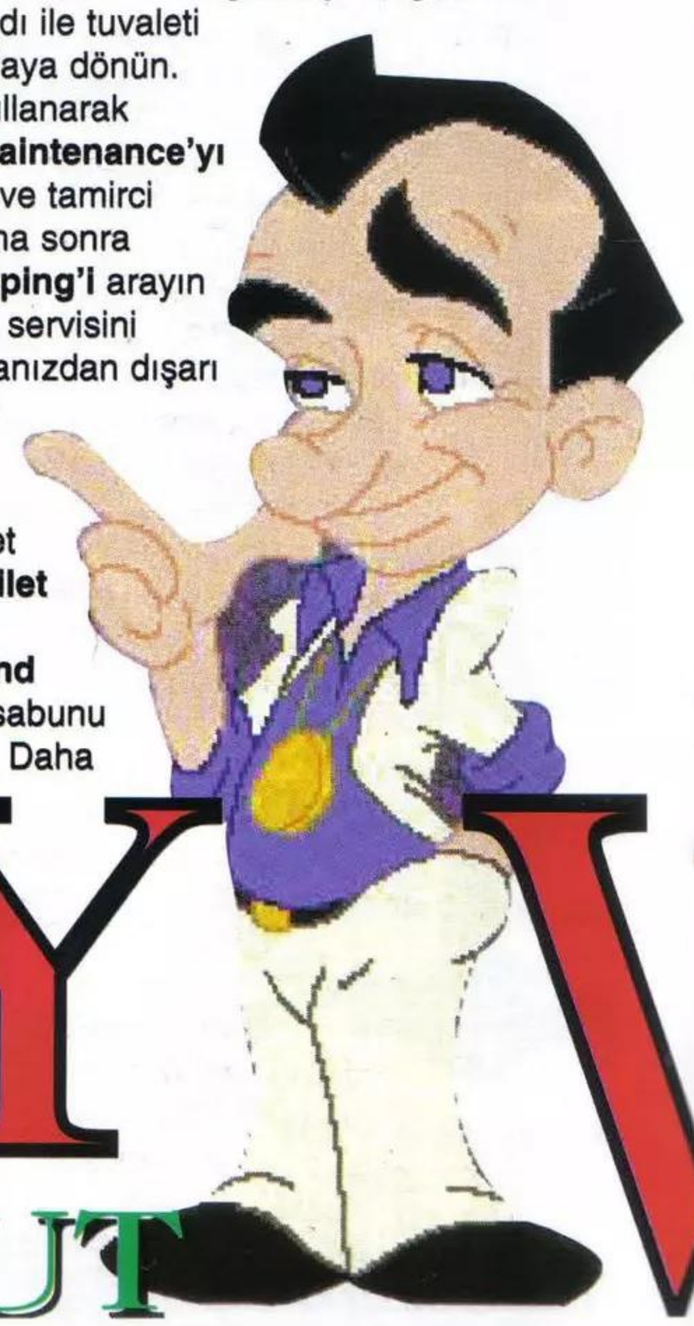
PC'DE 1 NUMARA

BROS COMPUTER

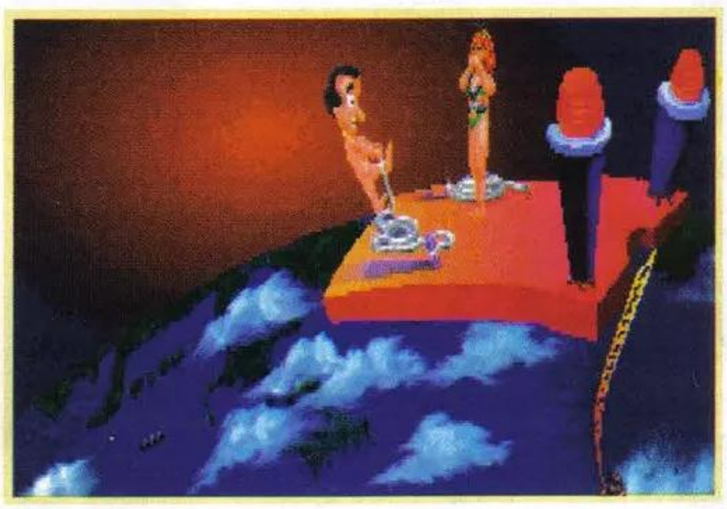
GÜNDOĞUMU CAD. DEMİRÖZ İŞHANI 8/1
TEL:0216 391 54 03
FAX:0216 391 54 04 ÜSKÜDAR - İSTANBUL

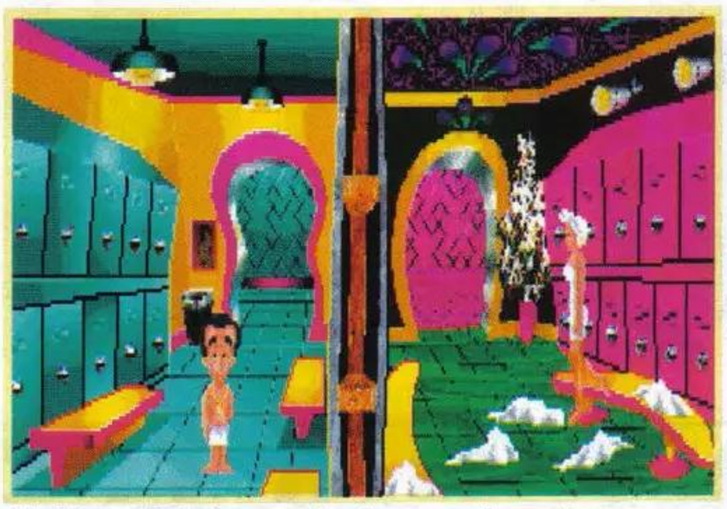
LARRY VI
SHAPE UP or SLIP OUT

Selam klasikseverler. Temmuz'97 sayısında Larry 7'nin tam açıklamasının ardından bu ay klasikler köşesinde Larry 6'yı açıklamaya karar verdik. Sanıyorum diğer ay da Larry 5'i açıklayacağız ve bu şekilde bütün serinin tam açıklamalarını siz adventure sevenlerin hizmetine sunacağız. Önce kimdir bu Larry nedir? Necidir? Ondan başlayalım isterseniz. Larry, daha doğrusu Larry LAFFER yanlış hatırlamıyorsam yaratıcısı Al LOWE tarafından ilk kez 1987 yılında ortaya çıktı. O zamanki Pc'lerin kapasitelerine göre yapılan ilk Larry (tam adı ile: **Leisure Suit Larry in the Land of the Lounge Lizards**) oldukça tuttu. Ben Larry I'i Amiga'da oynadığımı hatırlıyorum. O zamanlar icon adventure olayı bugünkü kadar yaygın değildi. Daha çok bu tür text adventurelar vardı. Daha sonra Larry II (**Leisure Suit Larry : Goes Looking for Love (in Several Wrong Places)**) çıktı. Bu da ilk Larry gibi text adventure idi. Ama grafikler ilkine göre daha iyiydi. Derken Larry III **(Leisure Suit Larry 3: Passionate Patt in Pursuit of the Pulsating Pectorals)** yapıldı. Larry II'nin devamı niteliğinde olan bu oyun ile Larry, artık tanınan bir adventure kahramanı olmuştu. Ama Al LOWE yaptığı bir açıklamada artık Larry oyunu yazmayacağını belirtti. Larry üçlemesinin burada bitmesi adventure sevenleri bayağı üzmüştü. Sonra birden Larry V'in haberleri gelmeye başladı. Yaratıcı Al LOWE bir şekilde Larry serisini devam ettirmeye karar vermiş ama sözünü bozmamak için Larry IV yerine Larry V'den devam etmeyi tercih etmişti. Larry V **(Leisure Suit Larry 5 : Passionate Patti does a Little Undercover Work)** de Larry'nin karakteri artık ana hatları ile çizilmiş ve bundan sonraki oyunlarda da bu karakter kullanılmıştır. Açıklamakta olduğumuz Larry VI (Leisure Suit Larry 6 : Shape Up or Slip Out) da Larry artık yeni tiplemesi ile karşımıza çıkıyor. Son olarak Larry VII **(Leisure Suit Larry 7 : Love For Sail)** ile geri döndü. Yalnız bu sefer çok şey değişmişti oyunda. Çizgi film kalitesinde animasyonlar, dijitize konuşmalar, muhteşem müzik ve grafikler, birbirinden seksi ve güzel kadınlar ile Larry bir kez daha adventure dünyasında üst sıralarda yer almayı becerdi. İşte anlattığım tüm bu Larry serisi 2 CD'de toplanmış olarak geçenlerde çıktı. Bu paketin içinde tüm Larry oyunlarının yanı sıra (Larry 7 hariç onun sadece demosu var) Larry I'in eski ve yeniden yapılmış (ikon adventure olarak) hali de var. Özellikle kolleksiyon yapan arkadaşlara tavsiye edebileceğim bu paket, tüm Larry hayranları tarafından beğeniyle karşılandı. Herneyse bu kadar geyikten sonra artık oyunu açıklamaya geçebilirim. Oyunun başındaki demo kısmını geçebilir veya oynayabilirsiniz. Bu bölümde Larry bir televizyon yarışmasına katılıyor ve lüks bir otelde tatil kazanıyor. Asıl oyun bundan sonra başlıyor zaten. Demodan sonra oyuna otelin lobisinde başlıyorsunuz. İlk yapmanız gereken şey lobinin solundaki kutudan anahtarı **(random key)** almak. Sağ taraftaki yoldan devam edin (merdivenlerden değil) ve ilk kapıdan içeri girin. Sol taraftaki buzları karıştırınca bir portakal çıkıyor. Bunu alın. Sağ taraftaki kapıdan mutfağa girin. Burada ekranın sağ tarafındaki çöpleri karıştırın ve çıkan **lard'ı** (domuz yağı öghk!) alın. Şimdi geldiğiniz yollardan geri dönün ve mutfaktan çıkın. Sağa devam edip merdivenlerden aşağı inerek bara gelin. Buradaki mikrofonun kablosunu (ayağınızla takılarak) sökün. Bardaki kutunun içinden bir tane kibrit alın. Buradan geri çıkın ve yine sağ tarafa doğru devam edip havuza gidin. Havuzun sağ alt tarafında şişme bir bar var. Bunun yanına gidin ve göz ikonu ile bakın. Oradaki kutuyu alın ve açın. İçinden güneş gözlüğü ve peçete çıkacak. Sağ taraftaki yeşil kapıdan girin. Buradaki step grubuna katılın ve step hareketlerini yapmayı deneyin (arkadaki boş yere gidin). Bir süre sonra sınıf dağılacak. Gidip öğretmen ile konuşun. Üzerindeki T-Shirt'e asılı ID kartı alma ikonu ile alana kadar klikleyin. Kartı alınca bu sefer alt taraftaki kapıdan girin. Sağ taraftaki makinede bulunan kadın ile **(Thunderbird)** konuşun. Sizden **handcuff** (kelepçe) isteyecek. Sol taraftaki kapıdan girin. Çamur banyosu yapan kadın **(Charlotte)** ile konuşun. Sizden pil isteyecek. Soldaki duşlara girin ve içerde kapının sağ tarafındaki düğmeye basın (bunu içerde kimse yokken yapmalısınız). Düğmeye basınca aşağı doğru ilerliyebiliyoruz. İki ekran aşağı inin ve Gary'i bulun. Masanın sağ tarafındaki broşürlerden birini alın. Havluyu almayı denediğimiz zaman **Gary** kayıt olmamız gerektiğini söylüyor. Kayıt işini otomatik yapıyor. Daha sonra havlunuzu alın. Soyunma odasına geri dönün ve boş bir dolap bulup soyunun. Sonra gidip çamur banyosu yapın. İşiniz bitince duş alın ve soyunma odasına geri dönüp giyinin. Giyinmek için havluyu alın ve dolabın üzerine klikleyin. Daha sonra havluyu aldığınız yere gelin ve soldan birinci kapıya girip **Rose** ile konuşun. Sizden çiçek isteyecek. Buradan çıkın ve lobby'e gelip soldan devam edin. Merdivenlerden aşağı inip makyaj odasına gelin. Sağ alt taraftaki kadın **(Shablee)** ile konuşun. Sizden yeni bir elbise isteyecek. Sol taraftaki kullanılmayan elektrik kablosunu alın. Lobiye geri dönün. Kumsala gidin ve yeri kazın. Bir lamba bulacaksınız. Bara gidin. Kabloyu tekrar sökün. Şarkıcı kız ile konuşun. Sizden bira isteyecek. Lobby'e gidin resepsiyonistten odanızın anahtarını alın ve sağ taraftaki merdivenlerden odanıza çıkın. Odanızda sehbanın üzerindeki değişik renkteki kartları okuyun. Vazodaki çiçekleri alın. Banyoya gidin. Musluğu açın. Musluktan pis su akacak (eğer temiz su akarsa aşağılarda biryerlerde nereden alacağınızı yazdığım tuvalet kağıdı ile tuvaleti tıkayın). Odaya dönün. Telefonu kullanarak **Building Maintenance'yı** (76) arayın ve tamirci çağırın. Daha sonra **House Keeping'i** arayın (75) ve oda servisini çağırın. Odanızdan dışarı çıkın, gelen servis arabasına bakın tuvalet kağıdını **(toilet paper)**, el kremini **(hand creme)** ve sabunu **(soap)** alın. Daha



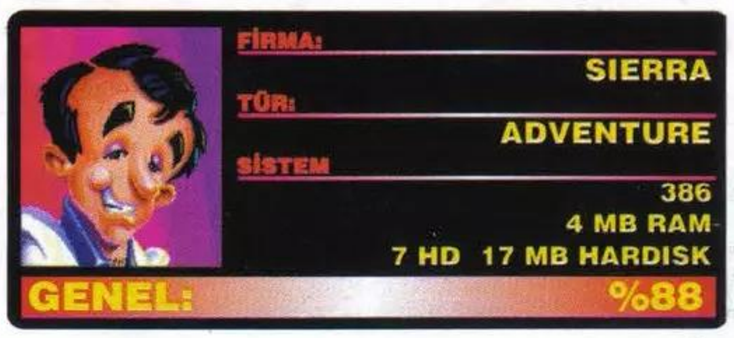
sonra servis arabasının diğer tarafından da **washcloth**, **dental floss** ve **toilet cover'ı** alın. **Rose'a** gidin ve ona çiçekleri verin. Çıkan demoyu seyredin. **Rose** size bir orkide veriyor. Bunu alın ve mutfağa gidin. Arka taraftaki servis asansörünün düğmesine basın ve içine girin. Kırmızı düğmeye basarak yukarı çıkın. Buradan bir ekran sola gidin. Balkondaki kadın **(Samarah)** ile konuşup ona orkideyi verin. **Samarah'a** giden yolu aklınızda tutun. Çünkü ona giderken hep bu yolu kullanacaksınız. **Samarah'ın** odasından diğer asansöre binerek aşağı inin. Odanıza geri dönün. Banyoya girin. Musluğu tamir eden bir adam göreceksiniz. Yerdeki ingiliz anahtarını ve eğeyi **(file)** alın. Daha sonra otel içinde arabasıyla dolaşan **Art'ı** bulun ve onun arabasına binerek otelin bahçesine gelin (sağa doğru gitmelisiniz) **Art** arabasını diğer tarafa çevirip bir sigara içmeye çalışacak ama kibriti yok ona elinizdeki kibriti verin. **Art** sigara içmek için ekrandan çıkınca hemen arabasının arkasını açın ve almış olduğunun ingiliz anahtarı ile buradaki kabloyu kesin. **Art** geri gelince arabayı çalıştıramayacak ve tamir etmeye çalışacak. Ona yardım etmeyi teklif edin. Sizden el fenerini tutmanızı isteyecek. Tamir işi bitince fenerin içini açın ve pilleri alın daha sonra feneri **Art'a** geri verin. **Charlotte'ya** gidin (çamur banyosu) ve pilleri ona verin. Daha sonra el ikonu ile elektrik kablosuna tıklayın. Kablonun bir ucunu prize diğer ucunu kapıdaki **keypad'e** bağlayın. İçeri girin ve demoyu seyredin. Demodan sonra kendimizi odamızda buluyoruz. Inventory'imize **golden scupture** ekleniyor. Tekrar **electro-shock** odasına dönün ve yerdeki inciyi alın. Dışarı çıkın. Çamur banyolarının bulunduğu yerin sol tarafında bir kamera var. Onun önündeki saksılara klikleyerek yere alın. Daha sonra ingiliz anahtarını kamera üzerinde kullanın ve kamerayı kadınların duş bölümüne çevirin. Otelden dışarı çıkın ve ufak klübeye girin. Buradaki **guard'ı** göz banyosu yaparken bulacaksınız. Çaktırmadan alma ikonu ile belindeki kelepçeleri alın ve **Thunderbird'e** gidin. Kelepçeleri ona verin. Sizi odasına davet edecek. Benim bulduğum kadarıyla odası otelin en sol tarafındaki 3 kapıdan biri ama değişiyor olabilir o yüzden eğer olmazsa bütün kapıları deneyin. **T-bird'ün** odasına girin ve demoyu seyredin. Demodan sonra kendimizi yine odamızda buluyoruz. Inventory'imize eklenen tasmadan elması sökün. Mutfaktaki yolu kullanıp tekrar **Samarah'a** gidin ve ona inciyi, söktüğünüz elması ve **electro-shock** odasından aldığınız **golden sculpture'i** verin. Burdan çıkın ve havuza gidin. Sağ tarafta yerde bulun kahverengi şeyi **(shape of a beaver)** alın ve mutfağa gidin. Buradaki kamyonette **beaver'ı** kullanıp onu şişirin. Şimdi havlu aldığınız yere gidin ve en sağdaki odaya girin. Buradaki kırmızı makinanın üzerinde ingiliz anahtarını kullanın ve daha sonra el ikonu ile içini açın. Aletteki kirli filtreyi alın ve mutfağa giderek lavaboda yıkayın. Daha sonra spor aletlerinin bulunduğu odaya gidin ve sağ taraftaki makinanın bandını sökün. Geri dönün temizlenmiş olan filtreyi makinaya takın ve kapatıp ingiliz anahtarı ile vidasını sıkıştırın. Aldığınız bandı sağ taraftaki yırtık hortum üzerinde kullanıp onu tamir edin.





Makineyi bir kez çalışıtırın ve kapatın. **Gammie'ye** gidin (resepsiyondaki kız) ve ona makineyi onardığınızı söyleyin. Daha sonra onu takip edin. **Gammie** yatağı yatınca yukarıdaki kabloları **Gammie'ye** bağlayın. Onunla konuşun. Sizden portakal isterse ona elinizdeki portakalı verin. Şimdi mutfağa gidin ve **washcloth'u** lavaboda ıslatın. Daha sonra **washcloth'u** mutfakta sağ taraftaki buzdolabını açarak içine koyun. **Washcloth** donunca onu dolaptan alın ve **Gammie'ye** gidin onunla konuşun ve donmuş **washcloth'u** onun başına koyun. Şimdi sizden su isteyecek buradan çıkın ve otelin koridoruna gelin. Sağ tarafa doğru devam edin. Yerdeki servis tabağını görene kadar ilerleyin. Tabaktan suyu alın. **Gammie'ye** dönün ve suyu ona verin. **Gammie** daha ince olarak odadan çıkıp gidecek. **Gammie'nin** yattığı yerin sol tarafındaki musluktan elinizdeki lambaya kerosen doldurun. Şimdi bara gidip bir kibrit daha alın. **Samarah'a** gidin ve buradaki ateşte kibriti yakın. Yanan kibriti lamba üzerinde kullanın. Daha sonra aktif olan lambayı **Samarah'a** verin. Otelin en doğusundaki bahçeye gelip buradaki alette ID kartı kullanın. Kapıdan geçin. Çadırın içine girin ve yerdeki kovadan biraları alın. Bara gidin ve kabloya takılın. Country şarkıcısı ile konuşun ve biraları ona verin. Aynı şekilde bir kez daha bira alıp bunları da ona verin. Daha sonra soyunma dolaplarına gidin ve soyunup saunaya girin. Burayı isterseniz hızlı geçme düğmesiyle geçin ve geride kalan gümüş bileziği alın. Bir duş alın ve giyinin. **Samarah'a** gidin ve aldığınız bileziği ona verin. Bara gidin ve sahnenin arkasına geçin. Burada kırmızı bir kadın elbise olacak onu alın. **Shablee'a** gidin (makyaj yapan kadın) ve elbiseyi ona verin. Gece kumsalda sizinle buluşmak istediğini söylüyor. Eee biz de tedbirimizi alalım o zaman. Odanıza gidin ve yatağın üzerindeki prezervatifi alın. Onu alınca zaten otomatik olarak kumsalda buluyoruz kendimizi. **Shablee'a** bir kaç kez dokunup konuşun ve onu bir kaç kez öpün. Daha sonra prezervatifi alıp onun üzerine tıklayın ve gülmeye hazır olun. Uyanınca kendimizi yine odamızda buluyoruz. Kumsala dönün ve yerdeki buz dolu içki kovasını alın. Havuza gidin. Elinizdeki **dental floss'u napkin** (peçete) üzerinde kullanınca kendinize bir mayo yapıyorsunuz. Mayoyu Larry'in üzerine tıklayın. Larry çalıların oraya gidip soyunarak mayosunu giyiyor. Şimdi **Full Beaver'i** (can simidi gibi olan şey) kullanın ve havuza girin. Barın yanına gidin ve yakından bakın. Buradaki kızıl saçlı kadınla konuşmak için ona içki ısmarlamamız lazım. Bunun için üzerinde oturduğunuz yüzen şeyin kafasına vurun. Barın içindeki çıkan barmaid'e içki istediğinizi söleyin. Ve ona oyunun başında kutudan aldığınız anahtarı **(random key)** gösterin. İçkiler geldikten sonra **Merrily** ile (kızıl saçlı kadın) konuşun. Bungee jumping yapmak istediğini ama günde 10 kereden fazla izin verilmediğini söylüyor. Havuzdan dışarı çıkın ve havuzun sol tarafındaki cankurtarandan kulenin anahtarını alın. Kuleye gidin ve kapıyı açıp yukarı çıkın. Burada kule anahtarını sabun üzerinde kullanın. Anahtarın izi sabuna geçecek. Daha sonra eğeyi kullanarak çöpten bulduğunuz anahtarı **(random key)** havuzun anahtarına dönüştürün. Aşağıya bir uçuş yapın ve anahtarı cankurtarana geri verin. **Merrily'e** gidin ve yaptığınız anahtarı ona verin. Ertesi gece sizi havuzda bekleyeceğini söylüyor. Otomatik olarak ertesi gece oluyor. **Merrily'in** merdivenlerde takip edin. Yukarıda bir kaç kez **Merrily'i** okşayın (dokunun yani ehüe!) daha sonra soyunmanızı söyleyecek. Hemen soyunun! Çıkan demoda kulağınıza birşeyler söyleyecek ve bu söyledikleri inventory'imize geçecek. Komik demodan sonra. Kendimizi yine odamızda buluyoruz. Uyanınca odanızdan çıkın ve buz makinasında elinizdeki şampanya olan kovaya buz alın. Şimdi son kez **Samarah'a** gidin ve **Merrily'in** size söylediği kelimeleri **Samarah'a** söyleyin. Ve ona şampanya içmeyi teklif edin. Konuşmalar esnasında **Samarah'ın** bakire olduğunu öğreniyorsunuz. Bundan sonra artık arkanıza yaslanıp oyunun **İLGİNÇ!** bitiş demosunu seyredebilirsiniz. Evet oyun bitti. Ama Larry serisi devam edecek gelecek ay Larry V'de görüşmek üzere şimdilik byz!

☒ Özgür "Klasikler" GÜLTEKİN



ATLANTİS

P200MMX

32Mb RAM
2.1Gb HDD
2 Mb S3 VIRGE
14" NI/LR MPRII
16 X CD-ROM
ound Vision 16bit
KASA+KLAVYE+MOUSE
1.44Mb FDD

978$

P233MMX

32 Mb RAM
4.3 HDD
2 Mb S3 VIRGE
14" DIGITAL NI/LR MPRII
24 X CD-ROM
Sound Blaster 16bit
KASA+KLAVYE+MOUSE
1.44Mb FDD

1218$

P166MMX

16 Mb RAM
1.2 Gb HDD
2 Mb S3TRIO64 V2
14" NI/LR MPRII
16 X CD-ROM
Sound Vision 16bit
KASA+KLAVYE+MOUSE
1.44Mb FDD

782$

UPGRADE

BİZDEN SORULUR

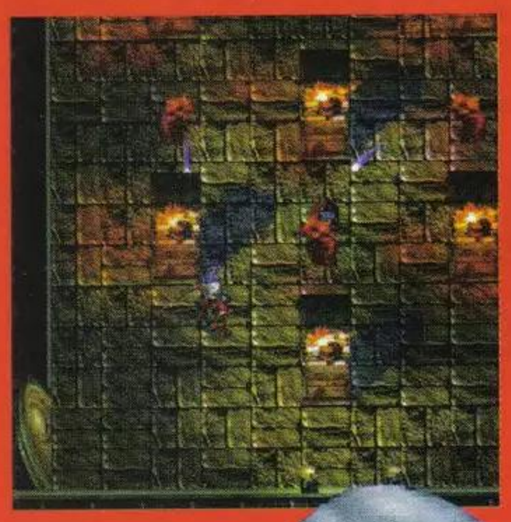
TEKNİK SERVİS DANIŞMANLIK

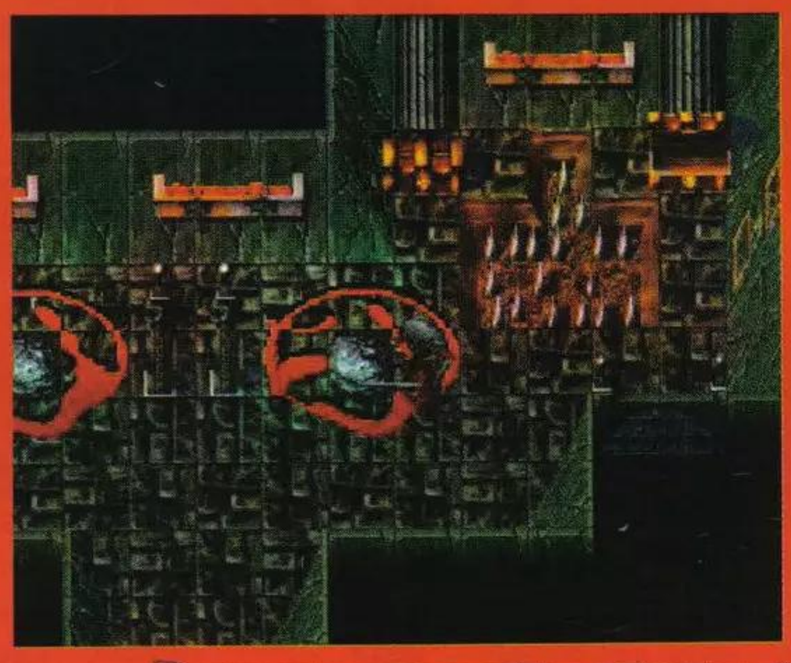
KULLANILMIŞ BİLGİSAYARLARINIZ DEĞERİNDE ALINIR

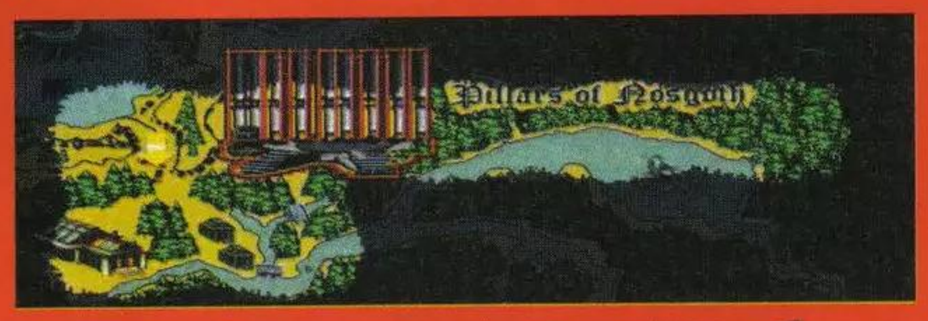
WISECOM

ADRES:AKMAZ ÇEŞME SOKAK TALAT İNAN APT. 17/3 BEŞİKTAŞ/İSTANBUL
TEL&FAX: 2583791-2590795 Pertev GÜRKANLI

C 1997 COPYRIGHT TETİ GRAFİK







BLOOD OMEN
LEGACY OF KAIN

Selam millet gene ben geldim. Yaz boyunca süren ayrılıktan sonra tekrar bu sayfalardayım (aman ne güzel(!)). Uzun süre dergiden ve geyiklerden ayrı kaldığım için size dergide dönen muhabbetlerden bahsedemeyeceğim. Zaten hiç halim yok saat sabahın beşi olmuş ben burda her zamanki gibi geç kalmış yazımı MEG'in ve Engin Abla'nın gazabına uğramadan yetiştirmeye çalışıyorum (hep aynı dert zati). Bu arada açlıktan midem kazınıyo, Allah aşkına bi kaç lokma bişey verin be. Neyse kardeşim bu saatte geyik hiç çekilmiyor zaten vampir gibi olmuşum gecenin bir körü ben hemen oyunumu tanıtıp yatıyom (bok! yatıyom). Bu ayki oyun **"Legacy of Kain"** diye Arcade/ Role-Playing tarzında bir oyun. Oyun hiç fena sayılmaz, gerek grafikleri ve sesleri, gerek bölüm arası animasyonları ve konusuyla tatmin edici bir oyun. Oyunda bir vampiri yönetiyoruz (benden birazcık farklı) ve olabildiğince kan akıtıyoruz, hatta haddinden fazla kan akıttığımız söylenebilir. Oyunu oynayın görün!

Oyun **Nosgoth** denen bir dünyada geçiyor. Bu dünyayı dengede tutan dokuz tane güç var ve bu güçlerin hepsini birer kişi koruyor (-du). Bu güçleri koruyanlar vampirlere karşı savaş açarlar ve birçok vampiri kazığa oturturlar. Daha sonra **Necromencer'ın** hizmetindeki bir vampir gelip bunları bir güzel temizler ve Necromencer'ı da diriltip kendisine hizmetkar yapar. Böylece Nosgoth'un dengesi bozulur ve yavaş yavaş Necromencer'ın kontrolüne girer. Bu sırada olaylarla ilgisi olmayan bir enayi (esas oğlan) **Kain** barın birinde barmenle tartışır. Dışarıya çıktığında bir grup adamdan dayak yer ve nihayetinde koskoca bir kılıçl bütünleşir (iyice uzattım). İşte bu enayi intikam ateşi ile yanıp tutuşurken Necromencer bunu hayata döndürmeyi teklif eder ve bu salak da düşünmeden kabul eder. Sırtındaki kılıcı eline alınca vampire dönüşür ve oyun başlar (eh nihayet bitti, sayfa dolduruyoruz burada). Asıl amacı intikam almak olan esas oğlan mecburen bu güçleri koruyan ve artık kötülüğe hizmet eden lavukları bulup öldürmeli ve dengeyi eski haline getirmelidir. Öyle gider işte... Oyunun ekranlarını açıklayalım biraz her zamanki gibi. İlk önce options ekranı:

World Map: Oyunun komple haritasını gösterir gittiğiniz yerler aydınlanır.

Dark Diary: Oyun içinde konuyla ilgili çıkan animasyonları buradan tekrar izlemenizi sağlar.

Status: İşte kaç leşiniz olduğu, kaçıncı günde olduğunuz falan filan (günde ortalama kaç litre kan içtiğinizi v.b.)...

Load Game:...

Controls:

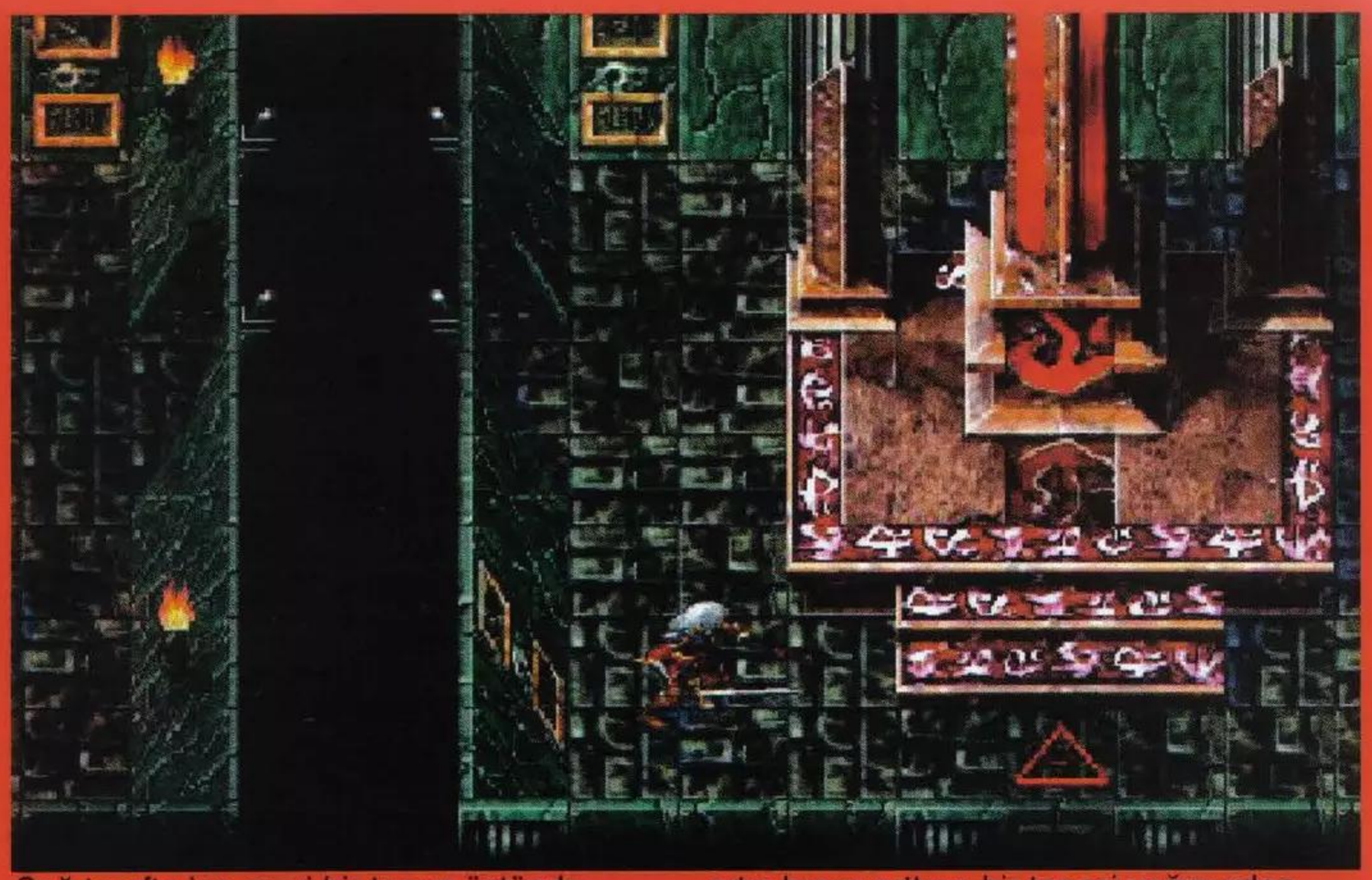
Volume:...

Credits: Belki tanıdık biri vardır...

Oyun içerisindeki tuşlara gelince:

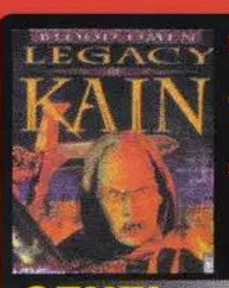
Alt: Saldırı. Teker teker basarsanız bir çeşit vuruş yapar. Eğer arka arkaya basarsanız değişik vuruşlar yapar. Tabi bu kullandığınız silaha bağlı. Ben size balta ile arka arkaya vurmanızı tavsiye ederim (sadece görmek için yoksa başka işe

yaramıyo).
Ctrl: Action baygın durumdaki kurbanlarınızın ve düşmanlarınızın kanını içmenizi sağlayan yegane tuştur. Bunun yanı sıra bazı eylemleri yapmanızı da sağlar.
Shift: Büyü tuşudur. Seçili olan bir büyüyü atmanızı veya seçili olan büyülü **item'i** kullanmanızı sağlar. Aman yanlışlıkla basmayın.
F1: Inventory. Elinizdeki silahları, büyüleri ve item'ları görmenizi ve seçmenizi sağlar.
F2: Forms. Dönüşmek istediğiniz formu seçin yeter. Oyunda normal formunuzun yanı sıra dört ayrı forma girebilirsiniz. Bunlar kurt, yarasa, insan ve duman formlarıdır. Kurt formunda zıplayabilir ve çok hızlı koşabilirsiniz, aynı zamanda kurt dövüşebilir de. Yarasa modu ile de biryerden biryere kolayca gidebilirsiniz. Bunun için gideceğiniz yeri haritadan seçmeniz gerekli. Bazı önemli yerlere uçarak hızla gidebilirsiniz, bir de yolda rastlayacağınız yeşil altarları aktif hale getirirseniz daha sonra buralara uçabilirsiniz (yolda çıkıyo dediysek zırt pırt yeşil altar göreceksiniz demedik). Yarasa formunu sadece dışarılarda kullanabilirsiniz. İnsan formu ile de kasabadaki insanlar ile konuşabilirsiniz. Bu formda savaşamazsınız ve büyü atamazsınız (ne sıkıcı, konuştuktan sonra kanını içmek hoş). Duman formunda ise fiziksel darbelerden hasar almazsınız ve suların, bataklıkların falan üzerinden geçebilirsiniz. Ayrıca demir parmaklıklı kapıların arasından geçebilirsiniz. Bu formda da sadece yürüyebilirsiniz.
F3: Büyüler Beş hazır büyüden bir tanesini seçmenizi sağlar. Kenarlardaki dört taneyi siz ayarlarsınız. Ortadaki en yeni aldığınız büyüdür.
F4: Sihirli objeler. Yine büyüler gibi seçmenizi sağlar. Bu sefer sihirli objeleri...Aynı.
F5: Yakın ve uzak görüntü. Arada sırada işe yarar.
F6: Kuş bakışı bir haritayı görmenizi sağlar.
F7: Bu options ekranını oyun içinde açar.
F11: Gama Correction. Oyunun parlaklığını açıp kısmanızı sağlar.
F12: Çözünürlük ayarları.
Inventory ekranında kontroller şöyle; solda büyülü itemler, ortada silahlar ve zırhlar sağda ise büyüler vardır. Bunların üstüne gelip alt ok tuşuna basınca elinizde bulunanlar görünür. Enter tuşu ile bunları seçip dört yönden birine yerleştirmelisiniz ki daha sonra kolayca seçebilesiniz. Daha önce belirttiğim gibi ortadaki sadece yeni aldığınız büyüler ve sihirli itemler içindir. Silahlar ve zırhları ise enter tuşuna basarak giyebilir ve hazır edebilirsiniz. Şimdi biraz oyun ekranına geçelim.
Oyun ekranında sağda bir panel var o kadar. Gerisi oyun kardeşim (bu kadar anlatıyoz sadece sayfa dolsun) (sus lan MEG duyacak). Panelin ortasında Kain'in kullandığı zırh ve silahla çektirdiği fotorafı var (çok haşin bakıyo). Bunun altında ise hazırda bulunan büyü veya item var. Onun altında iseeeeee zamanı gösteren bir adet "casio" güneş saati var.
Sol tarafında kan durumunu gösteren bir test tüpü var. Eğer bu tüp boşsa?... Bu tüpü oyun içerisinde tüp toplayarak büyütebilir ve böylece daha fazla kana sahip olabilirsiniz ("Kan" demek enerji, hayat ve akşam yemeği demektir... Mmm).



Sağ tarafta ise mavi bir topun üstünde garip garip mavi semboller var. İşte bunlar Kain'in manasını (büyü gücü) gösteriyor. Mana bitince büyü yapamıyoruz ve bir süre sonra yavaş, yavaş doluyo... Oyunun ilk başında mananız olmayacaktır. Daha sonraları topladığınız üçgen prizmalar sizin maksimum mananızı ve kürelerde şu anki mananızı yükseltecektir. Bu kaddar!
Oyun hakkında biraz daha geyik isterseniz. Oyunda ben fazla ileriye gitmedim fakat bir tane gücün dengesini düzelttim (lavuğun kelleyi kopardım). Üç tane silah ve üç tane zırh topladım (yalan bi tanesi zaten vardı, sırtımdan çıktı). Kılıcın dışında bir mace bir de balta aldım. Mace kanı içilebilecek düşmanları iki vuruşta bayıltıyor ve beslenmenize yardımcı oluyor. Fakat biraz zor adam öldürüyor. Aynı zamanda yolunuzu kapatan taştan ve buzdan bazı sütunları kırmanızı sağlıyor. Balta ise yolunuzu kapatan zavallı ağaçları bir koyuşta kökten indirmenizi sağlıyor. Balta kullanırken büyü yapamıyor ve büyülü item kullanamıyorsunuz. Savaşırken de pek etkili değil ancak beş on kişiye birden saldırırsanız belki... Oyunda ben kendi çapımda bir kaç tanecik büyü buldum bari onlardan bahsedeyim. **Sanctuary:** Oyunun başında alınıyor zorda kaldığınız zaman Kain'in mezarına ışınlanıyoruz. **Light:** Karanlıktan hoşlanmayan vampirler için. **Energy Bolt:** Düşmanlara karşı etkili bir büyü. **Repell:** Sizi her türlü hasarlardan koruyacak bir kalkan. Tabi kısa bir süre için. **Stun:** Düşmanlarınızı bayıltır. Böylece daha kolay kanlarını emersiniz. **Incapacitate:** Düşmanlarınızı olduğu yerde dondurur. **Control Mind:** Düşmanlarınızın beynini kontrol etmenizi sağlar, böylece onları yönetebilirsiniz. **Blood Gout:** Kain düşmana kendi kanından bir parça atıyor ve fazlasıyla geri alıyor. **Blood Shower:** Etki alanı içerisindeki bütün düşmanlara **Blood Gout** büyüsü yapar. **Inspire Hate:** Etki alanı içerisindeki bütün düşmanlar birbirleri ile savaşırlar. **Lightning:** Ekrandaki bütün düşmanların üzerine yıldırım düşürür. Sadece dışarılarda kullanılabilir. **Spirit Death:** Düşmanları anında öldürür. **Spirit Wrack:** Her hangi bir düşmanı kontrol eder.
Oyunda bazı mağaralarda karşınıza **Blood Fountain'ler** ve **Spirit Forge'ler** çıkar. Blood Fountain'lerden (kan akan çeşmeler) içtiğiniz zaman size belli güçler verilir. Üç tanesi güç verir, üç tanesi büyü gücünün artış hızını arttırır, bir tanesi yağmurdan korunma verir, bir tanesi kardan korunma verir. Bir tanesi ise insan kılığına dönüşme büyüsünü geliştirir ve böylece bir soyluya dönüşebilirsiniz. Spirit Forge'lara ise tam tersine kan veriyorsunuz ve bunun karşılığında bazı sihirli itemler kazanıyorsunuz. Her girişinizde bedel artacaktır.
Kain hakkında bir kaç bilgi daha (sona yaklaştım yahoooo!!!) Oyunda karşınıza fıçılar çıkacaktır. Bunları kırarak açabilirsiniz. Tahta sandıklar kendiliğinden açılırlar, ancak demir sandıkları mace ile kırmak zorundasınız. Düşmanlarınızdan içeceğiniz kanlar değişik renklerde olabilirler. Kırmızı kan (hayat verir), siyah kan (enerji azaltır), mavi kan (hayaletlerden ve büyülü düşmanlardan içilir ve mana gücünüzü arttırır) yeşil kan Kain'i zehirler. Bundan antitoxin kullanarak kurtulabilirsiniz. Itemlerin arasında **"Heart of Darkness"** diye bir item vardır bu kullanıldığı zaman enerji verir ve öldüğünüz zaman eğer yanınızda varsa sizi az bir enerji ile tekrar hayata döndürür (ben de kalmadı, uyuz oldum!!!). Size tavsiyem eğer enerjiniz azsa ve yolunuz kasabadan geçiyorsa kasaba sakinleri ile önce bi iki laf edin ve hemen ardından..... Geceleri evlere girdiğiniz zaman insanları uykuda yakalayıp kanlarını içebilirsiniz (bu da bir çeşit vampir fantezisi işte). Ara sıra dungeon'larda gezinirken ellerinden duvara zincirlenmiş esirler bulacaksınız. Sakın bunları bayıltayım diye vurmayın ziyan edersiniz. Çünkü bunların kanları direk içiliyo (yaa bu kadar yemekten konuştuk, ben bişiyler yiyim geliyom)...Ehh sanırım benden pas artık daha fazla yazamayacağım zaten bu Word'e de uyuz oldum bütün kelimelerimin altına kırmızı çizik atmış. Bana ne kardeşim ben ders kitabı mı yazıyorum sanki, n'olur yani imla kurallarına uymasam, haa? Hem bu program neden Türkçe kardeşim. Bu küçük ünlü uyumunu biliyor mu acep? Ben bilmiyom. O ne ki? Ne? Haa? Kahvaltı mı? Sabah mı? Nerde? Kim?...?

☒ Gökhan "MadVamp" Tarcan



FİRMA: ACTIVISION
TÜR: ROLE PLAYING
SİSTEM: PENTIUM 90, 16 MB RAM, 1 CD 17 MB HARDISK
GENEL: %89

ACRON COMPUTER

EN YENİ CD'ler

1.SEGAW.W.SOCCER
2.RESIDENTEVIL
3.DARKCOLONY
4.HEXEN2
5.SHADOW WARRIORS
6.TOMB_RAIDER-2

CD kayıt
12$

8 MB Edo Ram 29$
Creative AWE 64 73$
DisketCekimi 10000 TL
CD Arşiv kaydı 25$
CD Oyunları 1000000TL

Yakut sok. Yakut pasajı (ptt arkası)no:9/13
Tel-FAX: (0212) 570 51 20 BAKIRKÖY

DOMO

688(I)

HUNTER/KILLER

Dükkandan aldığınız **688 Hunter/Killer** ile evinize gelip eski Amiga zamanlarındaki günlerinizi tekrar hatırlamak istiyor olabilirsiniz. Hani bir 688 vardı o zamanlar. Bayağı da iyi bir oyundu. Hem önemli ölçüde sizi havaya sokuyor hem de basit oynanış şekliyle fazlasıyla sıkmıyordu. Şimdi ise artık **Jane's** var piyasada. Bu Jane'in ne olduğunu hepiniz öğrendiniz sanırım artık. Benim bildiğim bir helikopter, bir uçak ve de artık bir denizaltı simulasyonu var artık. Kendileri anladığım kadarıyla bu oyunlara bilgi kaynaklığı ediyorlar. Her neyse. Bu oyun var ya bu oyun. Gerçekten bu işlerin meraklılarına hitab eden bir oyun. Aslında başta beni bile vaaay! dedirten bu oyun pek çoğunuz için aldıktan sonra "aaay!" demenize yol açabilir. Bu oyunu oynayabilmeniz için gereken şeylerin başında bence bilgisayarınızın durumu ve özelliklerinden başka şunlar geliyor:

1- Sağlam bir İngilizce; çünkü ben ne kadar anlatsam da görevlerin ne olduklarını ve görev sırasıda gelen diğer mesajları ve mürettebatın uyarılarını anlayabilmeniz gerekiyor.

2-Az da olsa bir miktar simulasyon tecrübesi. Özellikle de denizaltı simulasyonu tecrübesi. Şart değil ama bu özellikle daha az zorluk çekersiniz.

OYUNA BAŞLAMA

Bu oyunun CD'si takıldıktan sonra çıkan küçük pencerede sırasıyla INSTALL, yüklenmiş oyununuzu oynamanıza yarayan RUN, VIEWHELP, bazı basit tanıtım filmlerinin yeraldığı TUTORIAL, çok kişilik MULTIPLAYER seçeneği ve QUIT yeralmakta. Oyunu yüklediğinizi varsayıp RUN komutundan itibaren oyunu açıklayalım.

BAŞLANGIÇ EKRANI

Burada sırayla rengarenk tuşlar var ve seçince de trankkkadanak! diye ses çıkarıyorlar. **Training** seçeneği ile önce eğitiminizi yaparsınız. Eğer bu oyunu gözünüze kestirdiyseniz aman haaa bu kısmı oynamadan geçmeyin. Çünkü hemen her silahınızı nasıl kullanacağınızı ayrı ayrı görevler ile öğrenebilirsiniz (mi?). **Single Mission** tek ve hazırlanmış kısa oyunlar oynamanızı sağlar. Bu oyunda bir **Campaign** var kiii offf! Fıtık eder adamı fıtıııık. İşte burada diğer bir önerim. Oyunu oynamaya başlamadan önce gidip bakkaldan çekirdek alın ve yiyin onları bir yerden diğerine giderken. Neyse ki elektrikler pahalı bir şey değiller de biz de fakir biri olarak kapatmıyoruz bu makinaları her oyundan sonra. Campaign'de yani seferberlikte adım adım single missionlar düzenlenmiş. Oyunun az sayıdaki parlak noktalarından biri de şu ki, her göreviniz size bir saygınlık sağlıyor ve bunu kullanarak geminizi geliştirebiliyor ve silahlarınızın biraz daha gelişmiş türlerini alabiliyorsunuz. **Mission Editor** apayrı bir durum. Bunu seçince çıkan dünya haritasında canınızın çektiği bir yere sağ düğme ile tıklayarak evet deyin. Burada sağ üstte gördüğünüz düğmeler ile tek tek düşmanlar belirleyebilir, bunların tipini, amacını vesaireyi seçebilir, sağ düğme ile tıklayarak onların hazırladığınız görevde nasıl bir konuma sahip olacaklarını belirleyebilirsiniz. Sol üstteki seçenekleri anlatmayayım. İngilizcesi olanlar daha kolay anlayabilirler belki. Kısacası bunlar görevin şartlarını hazırlıyor. Denizin durumu, havanın durumu gibi... Eğer herşeyi anlatmaya kalkarsam esas oyun kısmına birşey kalmayabilir. Oyunu oynamayı anlayanlar oturup bu kısımda arkadaş ve sevdiklerinize görevler hazırlayabilirsiniz. Onları oynamaya razı edebilirseniz tabii. **Multiplayer** seçeneği ile de multi multi oynarsınız artık öbür playerler ile. Ortada ayrı bir yerde duran seçenekler ile **kaptanın seyir defterine** bir göz atabilir, gemi bilgilerine bakabilir ve Jane's'in sizler için hazırladığı bilgileri gözden geçirebilirsiniz. Bu kısımla fazla vakit harcamayın. **Options**'dan ise yapabileceğiniz ayarlamalar ile oyunu ne şekilde oynayacağınızı da ayarlayabiliyorsunuz. **Exit** ile de ne yapılacağını sanırım en aceminiz bile anlar. İyi de şimdi kocamaaan bir gemideyiz. Ne nerede, nereye nasıl gideceğiz ve ne yani ne?

BİR 688 NEDİR Kİ? NASIL GİDER?

Şimdiiii, bu gemi yani 688 tipi hücum denizaltısı, Amerika'nın yıllar önce kullanmaya başladığı, denizaltı birliklerinin hücum kuvvetlerinin belkemiği olan bir emektar gemi türüdür (Cümleye bak!). Bu gemide nükleer güç kullanılarak hareket kabiliyeti sağlanmış (Yaaa! Bak elalem neler yapıyor. Bizim denizaltılarımız ise bildiğim kadarıyla hala mazot yakıyor). Ne komik. "Donanmanın gemisinin benzini bitti, en yakın benzinci nerede acaba.?." Bu gemi düşman donanmasına saldırmanın yanısıra **"cruise"** tabir edilen seyir füzeleri ile kara hedeflerini de vurabilirsiniz. Özellikle şunu söylemeliyim ki bu oyunda en çok önem verilen kısım sonar ve silah kısmı. Sonar kısmı çok gerçekçi ve güzel. O kadar gerçekçi ki sizi oyundan bile soğutabilir. Silah kısmındaki ayrıntılar ise bir dolu ıvır zıvır muhabbetinden oluşmakta. Çok gereksiz ve de sıkıcı ayrıntıları acımadan oyuna koymuşlar. Oyunda ilk olarak dümen masasında başlıyorsunuz ve diğer masalara sağdaki mavi kutulardan veya görüntülü olarak ulaşabilirsiniz. Mavi kutulardan en alt soldaki görüntülü gidişi sağlayan seçenek.

AFFEDERSİNİZ BANYO NE TARAFTA DEMİŞTİNİZ?

Gemide gidebileceğiniz yerleri mavi kutuları ile anlatayım. Sağ üst kutu (kulaklık) sonar masası. Hemen solundaki (direksiyon) dümen masası. Sağ altında (şimşekler) haberleşme ve hedef radarı, solundaki (daire) radar masası. Altında sağda (torpiller) silah masası, solundaki (iki çizgi arası çizgiler) hedef hareketi tahmin masası. Altında sağda (başaşşağı eğik çizgi) ses ve hız durum kayıtları masası, solundaki (hedef) periskop, sağ altındaki (oklu defter) genel bilgiler, solundaki (defter) gemi ve oynanış bilgileri, hemen altında sağda (yıldız) komutanın odası, solundaki (pusula) gemi seyir harita masası, hemen altında sağda (3D) 3 Boyutlu görüntüler ve solda da komuta odası görüntülü seçeneklere geçme imkanı var.

Sonarın nasıl çalıştığının anlatılması biraz karışık ve uzun. Bu sebeple onu sonra anlatmayı düşünüyorum. Bu sebeple önce dümen odasından başlayalım. Daha doğrusu başlamayalım. Çünkü burada yapabileceğiniz en önemli şeyler yüksek frekans sonarını açıp kapamak veya çekili sonar düzeneklerini (sağ ve sol) salmak ve toplamak. İlkinin açma kapama düğmesi ile, diğerinin ise en üstteki kulağı yukarı çevirerek salma, orta konumda durdurma ve kulağı aşağı çevirerek geri çekme işlemleri ile çalıştırabilirsiniz. Ne taraftaki çekili düzenek ile uğraşmak istediğinizi belirlemek için ise left/right yazılı düğmeyi ayarlamalısınız.

Bunun haricinde bütün dalma, çıkma, dümen ve hız olayların sağ üstteki kutudan rakamların üzerinden yapabilirsiniz. Bu kutu her masanın başında sabittir. Sol düğme ile basılan basamaktaki rakam bir artar ve sayının bütünü bir süre için kırmızı olur. Bu süre boyunca uygulama emri üzerinde düşünerek değişiklik yapabilirsiniz. Renk yeşile döndüğünde uygulama yürürlüğe girer. Mesela 258 feet derinlikten 354 feete inmek için 2 rakamı üzerine solla bir, 8 rakamı üzerine sağ ile dört kez basmalısınız.

RADAR İŞLEMLERİ NASIL YAPILIYOR?

Aslında denizaltılarda radar hayati bir konumda değildir ancak radyo antenleri ve radar anteni çok karışık olmayan durumlarda faydalıdır. Radar odasında çalışmak basittir. Önce kule işlem yüksekliğine çıkmalı (50 feet) ve radar antenini yükseltmelisiniz. Daha sonra bir ayar yapmanız gerekmez. Kısa süre içinde etrafınızda ne olduğunu ve onların da sizi görme ihtimaliniz yükselir. Burada menzil ayarı ortadadır. Kulağı yazılı menzillere çevirerek mesafe tayini de yapabilirsiniz. Radar ekranındaki mesafe çizgileri açılıp kapatılabileceği gibi onların da ne kadar menzilde bir geçeceğini en alttaki kulaktan ayarlayabilirsiniz. Yanlış ayarlar tüm ekranın mesafe çizgileri ile dolmasına veya ortalıktan yokolmalarına yol açabilir. Eğer ekranda tarama sonucunda lekeler kalıyorsa (işte diğer gemiler) hemen üzerlerine tıklamanız onu bir küçük çember içine almanıza yarıyor. Sonra onu işaretleyebilirsiniz: **Mark** seçeneği.

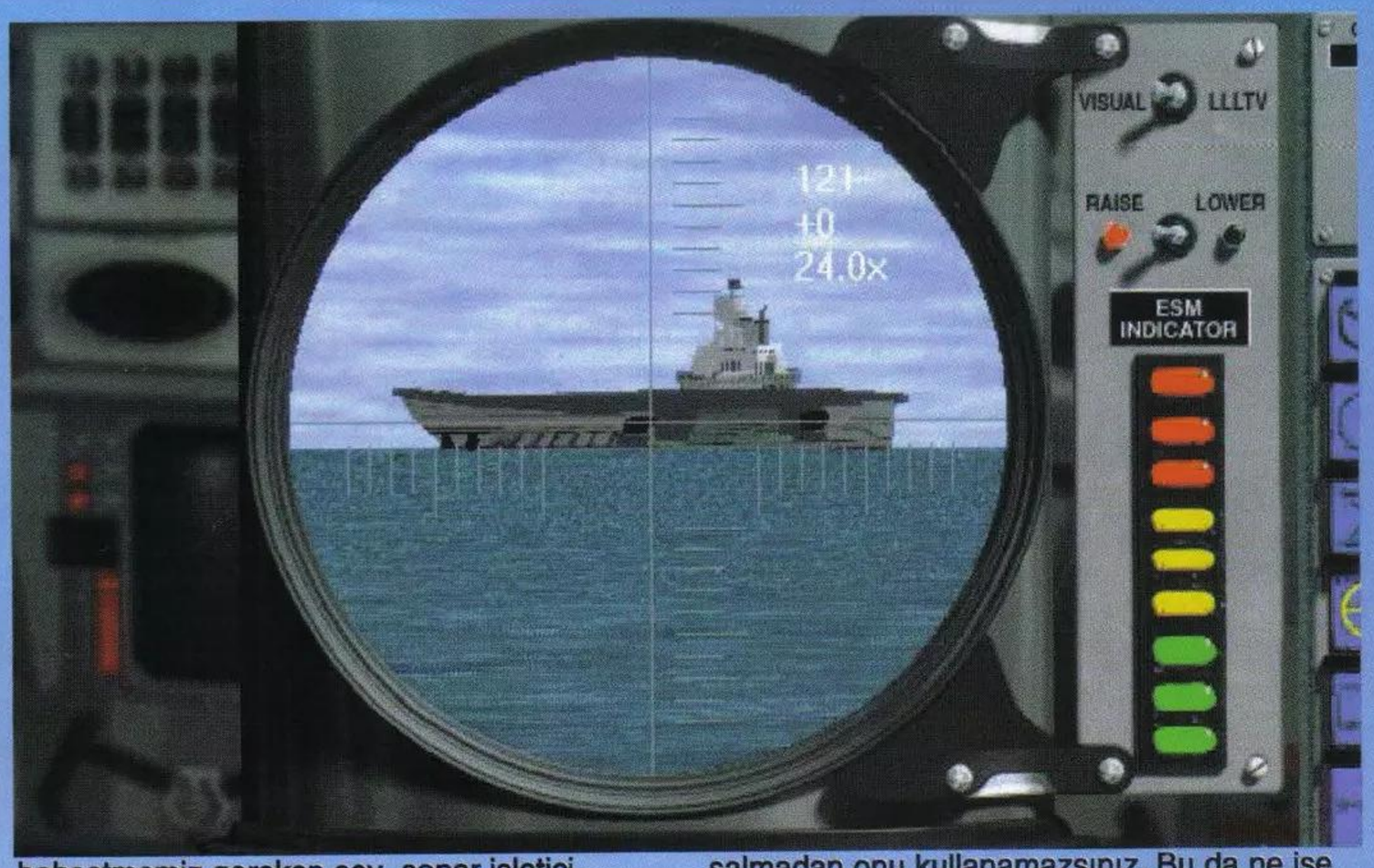
Haberleşme odası ise hayati önemde. Size gelen emirlerin bütünü bu yolla geliyor. Size bir emir geldiğinde de bir subay "bak bakalım emir gelmiş mi?" diye sizi dürtekliyor. İlk fırsatta hemen kule işlem yüksekliğine çıkıp radyo antenini (hala bozmadıysanız) yükseltin. Buradaki kapaklı düğmeyi hiç ellemeyin. O görev sonu düğmesi. Her görev tamamladıktan sonra buradan çıkacaksınız.

PEKİ, SUYUN ALTINDA KİM NEREDE NASIL BİLECEĞİZ?

Şunu söylemeliyim ki bu oyunun açıklaması için bırakılan yeri bırakın, GameShow'un bütün sayfalarında bu oyunu anlatsak her halde ancak yer yetişir. Durum böyle olunca da 1500 kelimenin ne kadarıyla sonarı ve nasıl sonar ile çalışacağınızı anlatmak bir mesele. Bu durumda yapılacak üç şey var. Ya bu oyunu almazsınız. Veya sizin otomatik subaylarınız ne ayarlama ve tespit yaparlarsa onu kabul edersiniz. Ya da buradaki kısa hatırlatma ve açıklamaları okuyup deneye yanıla çözersiniz. Aaa! Unuttum. Son ve dördüncü seçenek de gidip özgün oyunu kutusu ile almak. Bu durumda bile oturup ezberlemeniz gereken onca şey var.

Zannedersem **Tutorial**'da yeralan tanıtım filmleri oldukça bilgi verici olacaktır (yine İngilizce bilenler tabii).

İşte sonar kısmının açıklaması. Burada ilk



bahsetmemiz gereken şey, sonar işletici subayların ses dalgalarını osiloskop benzeri bir tür göstergeden seçerek bunları aşağı doğru sürekli inen kayıt ekranları ile takip ettikleridir. Bu türden göstergelere şelale tipi gösterge deniyor. Sonra bu bölümde bakmanız gereken ikinci durum sağ üstteki yeşil düğmeler. Bu düğmelerden en sağdaki **dar alan taraması** (ben D.A.T. diyorum) göstergelerine bakabilmenizi sağlıyor. Solundaki kutu ise **geniş alan taraması** (buna da G.A.T.) göstergesi için seçmeniz gereken kutudur. Ortadaki zebani resimli kutu ise bir özel işlem göstergesi ve ben bunu çözemedim. Solunda yer alan düzlemsel göstergeli sonar ve bunun da çalıştığını görmedim. En soldaki ise **faal sonar** göstergeleri. Şu meşhur ping! Sesi gönderme mevzuusu yani. Tehlikeli biraz.

Aslında işlem çok da karışık değil. Bu oyunda diğer denizaltı oyunlarındaki gibi ses kaynaklarının üzerine ne olduğu harita veya silah kontrolun ekranında yazılmıyor. Durum böyle olunca sizin bazen bu işi üstlenmeniz gerekebilir.

İlk yapacağınız görevin niteliğini öğrenmek. Gizli görevlerde faal sonarı açmayın. Diğer savaş görevlerinde de kullanabilirsiniz ancak her kafanıza estiğinde değil. İlk olarak GAT ekranındasınız. Ses kaynakları ağır ağır iz bırakmaktalar. Ne gemisi veya ne olduğunu merak ettiğiniz ses kaynağının üzerine ekrandan pointer ile tıklayın ve **MARK** seçeneği ile veya o anda işaretleyici ne varsa seçin. Sonra da sağda yer alan DAT masasına geçerek oradan takibe devam edin. Sağ altta geminizin küçük bir resmi ve üzerinde burun, yan ve arkada çekili sonar almaçlarının temsili kutucukları dikkatinizi çeker herhalde. Burada hali hazırda burun sonarı seçilidir. Çerkili ya salma sonarı salmadan onu kullanamazsınız. Bu da ne işe yarıyor diyenlere cevap , gemiden bir hayli uzakta yer alan bir almacın kendi geminizin gürültüsünden alabildiğine uzaklaşmış oluşudur. Eğer dümen odasında bu işi önceden hallettiyseniz işiniz kolay.

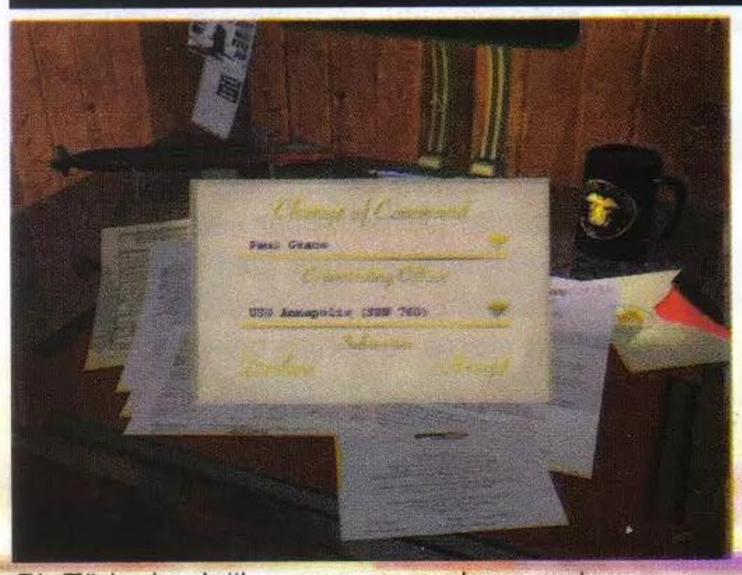
DAT masasında en sol altta yer alan hareketli dalgaboyu göstergesi üzerinde oluşan tepe noktaları üzerine tıkladığınızda sol en üstteki şelalede soluk veya belirgin kayıt izleri kaymaya başlar. Bunu ortadaki sabit şelale örneği ile eşlemeniz gerekli. Bunu yapmak için ortadaki mavi düğmenin hareketlendirilmesi gerekli. Hemen hemen kayıtlı bütün örnekler mevcut sinyaller ile karşılaştırılabilmesi için dönüşür. Hızlı yapmanız gereken bir işlem. Ayrıca çizgi adetlerinin de eşit olması çok hayati değil. Bazen eksik çizgiler de olabiliyor. Ama siz yine de bütün örnekleri bir karşılaştırın. Tutan örnekte durarak mavi noktanın altındaki boşluktan ne gemisi ile müşerref olduğunuzu görebilirsiniz.

Böylelikle gemi seyir veya silah masasındaki harita üzerinde sierra 8 (S8) filan diye adlandırılmış cisimlerin ne olduklarını görebilirsiniz. Bu hayati bir durum çünkü bu oyunda diğerlerindeki gibi işte bu hedef şu sınıfta bir gemi diye işaretlenmiyor. Sadece hatırladığım kadarıyla düşman kırmızı, tarafsız sarı ve bilinmeyen ses temasları yeşil çiziliyor bu haritalarda. Gemilerin isimlerini de oyunun bilgi alma kısımlarından kontrol edip hangi ülkenin o tipte gemi kullandıklarını bir kağıda not edin. Faydalı olabilir. Benim beklediğim bir çok gemi oyunda yer almamakla beraber, bilmediğim gemilerden motorlu yat ve kayıklara (hatta SAT komandolarının lastik botları) kadar bir çok yüzer hedef ve cisim var.

DUYDUM Kİ BİZİM SİLAHLARIMIZ DA VARMIŞ

Var. Ama çok zor bu silahları kullanması. Bu

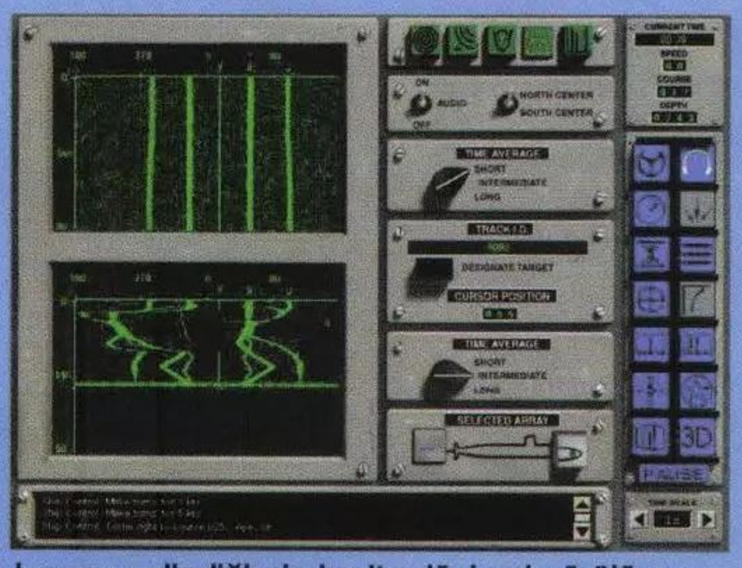
DENİZALTI ALIRKEN NELERE DİKKAT ETMEK LAZIM veya DENİZALTI OLAYINDA NE NEDİR?

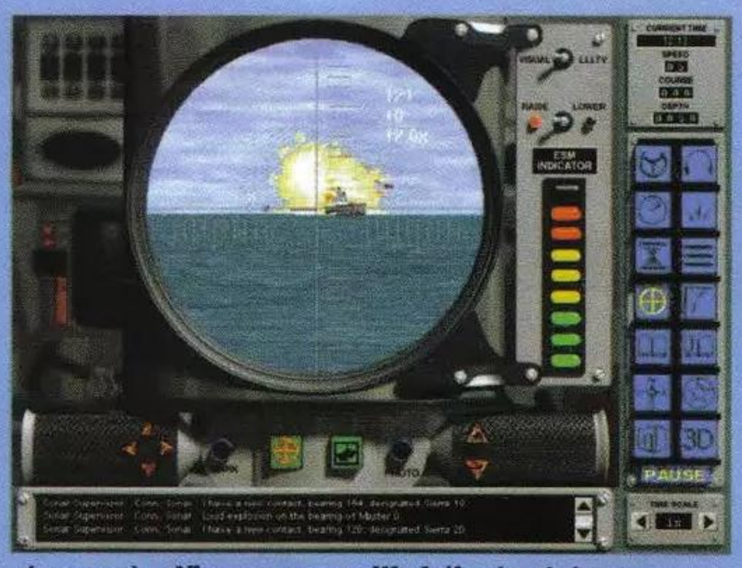


Bir Türk olarak ilk sormanız gereken sorular:
1- Kilometre ile oynanmış mı?
2- Yürürü temiz mi?
3- Alet taklalı mı veya vurdurdunuz mu hiç?
Bu soruları ardarda ve sıra ile sorup, cevap verirken adamın gözünün içine bakın. Yalan söylemesin.

Parçası bol mu? ucuz mu? servis garantisi var mı? yakıtı nükleer mi? Bu konulara çok dikkat etmek lazım. Eğer denizaltı da bu özellikler yoksa, şöyle 500'lük bir hücumbot da fena gitmez aslında. Gerektiğinde hız olayına da girersiniz. Hem daha havadar (ehehe güzel kelime esprisi!).

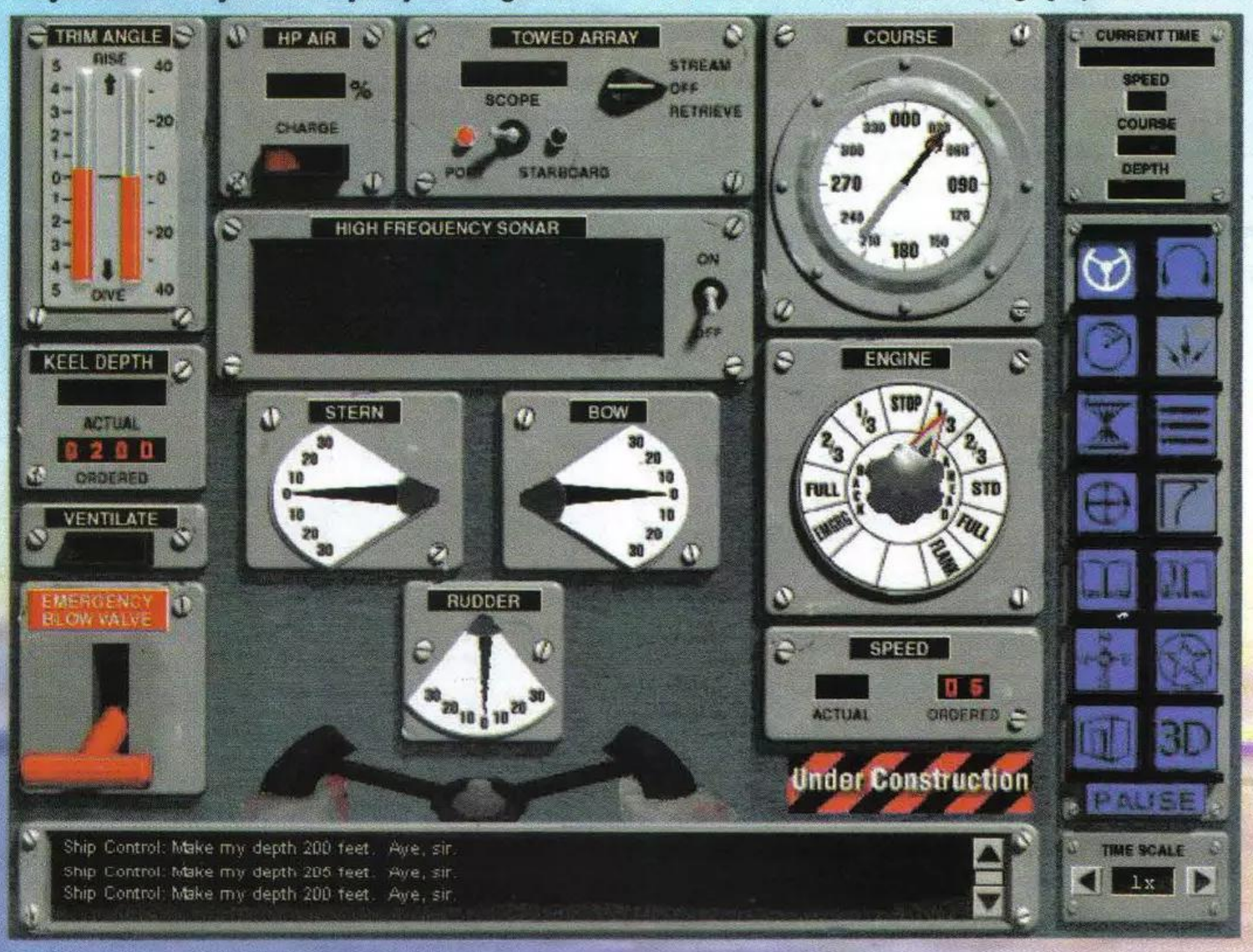
Background'unu iyi araştırın. Eğer daha önce bayan kullanmışsa veya doktorun elinden geçmişse kafadan bi ikiyüzmilyon fazla verin. Kesinlikle dergi çıkartan insanların denizaltılarını almayın. Onlar denizaltı trafik canavarı olurlar ve arabalarına hiç iyi bakmazlar. Gözünüzü seviim dikkat edin.





kısıma gelindiğinde harita düzlemi görülüyor. Bu tip düzlemli ekranlarda pan yazılı dört ok görünüm alanını kaydırırken, artı ve eksi yazılı oklar yaklaşma ve uzaklaşmayı sağlıyor. Bu sırada eğer sizin geminiz görüntü dışına sık sık çıkıyorsa **center** yazılı düğmeye bastırarak devamlı geminizin ortalanmasını sağlayabilirsiniz. Sağda siyah-yeşil ekranda silah kullanımı ile ilgili bilgiler var. Silahları hazırlamak ve fırlatmak amacıyla altta yer alan iki yeşil düğmeden sağdakine (ateşleme masası) geçerek güvenlik mandalları ve ateşleme düğmelerine erişebilirsiniz. Silahları kullanım ve özellikleriyle birlikte anlatalım.
Silah harita düzleminde siyah-yeşil kısımın en üzerindeki oka tıklarsanız sonarcının o ana kadar tespit etmiş olduğu ses kaynaklarının, onlara verilmiş olan rakamlar ile dökümü görünür. Buradan yaptığınız seçim mevcut hedef kabul edilir. Kullanmayı istediğiniz kovanın numarası üzerine bir kez basmanız o kovandaki silahı mevcut hedefe gidecek şekilde ayar yapılmasına yol açar. Tekrar basmanız durumunda hedef hanesi boşaltılır. Kovanın numarasının yeraldığı çemberin sağındaki W silah ile ilgili sonradan yapılabilen ayarlamalara ulaşımı sağlar. Buna torpilde değinsek daha iyi olur. Altında yer alan P ise atıştan önce yapılan ayarlamalara ulaşmanızı sağlıyor. Harpoon atarken buradan tarama menzilini, füzenin düşme menzilini ve tarayıcının **geniş (wide)** veya **dar (narrow)** açıyla tarama yapabilmesini ayarlayabiliyorsunuz. Torpil atarken ise **seyir derinliği** (gemilere karşı 20 feet veya 0'ı seçin), **patlama tavanı ve zemini** (şu seviyeler arasında patlasın diyerek bir güvenli alan oluşturabilirsiniz yardımcı denizaltılar için, ses arayıcıları (yani torpilin kendi sonarı) **faal (active)** (torpil "demek sen oradasın ben geliyorum haaa!" demiş gibi oluyor), **beklemede (passive)** (sadece gemilerin seslerini dinleyerek takip) veya **kapalı** (ilk başta belirlenmiş bir noktaya öylesine gitme durumu), **düşme menzilini** (fazla dolaşan torpiller tarafsız gemileri de vurabilir)ve **torpilin seyir hızını (genelde hızı 55)** (yavaşlatıp da ne yapacaksınız bimem!) ayarlıyorsunuz.
Torpil kovanlarındaki silahları kullanmak için ateşleme masasına geçin. Orada önce ekrandan ilgili kovanın üstündeki F ile kovana su basmasını sağlayın. E ile eşitleyin (galiba iç ve dış basıncı). Son olarak da M ile namluyu açın. Faşşşş! tıssss! ve cup cup! Seslerinin ardından artık ateşlemeye hazır olmanız lazım. Eğer hala silahı ateşleyemiyorsanız büyük bir ihtimalle hedef belirlememişsinizdir. Hedef belirlediyseniz ateşleme düğmesi kırmızı olur.
Kovanları tekrar doldurmak için M ye tıklayarak beklemeniz yeterli. Empty yazısının üzerine ard arda tıklayın (yüklemeyi istediğiniz silahın adı görününceye kadar), seçimi yapınca bırakın. Gördüğünüz gibi AD.CAP. , HARPOON veya S.L.M.M. yüklemesi yapabiliyorsunuz.
AD.CAP. (Torpil) : Torpiller altta yeralan dört torpil kovanına yüklenir ve oradan atılır. Hazır yüklenmiş torpiller alt sırada yer alırlar. Torpil atmadan önce gidip TMA odasından ortadaki siyah çubukların üsttekinin yanında yer alan oka basıp torpili atmaya niyetlendiğiniz hedefin numarasını dökümden seçin. (yer daralıyor hızlı anlatıyorum). Sonra öbür ıvır zıvırı boşverip sol üstteki üst kenarı olmayan karenin ortasından geçen kesilmiş çizgi boyunca uzayan noktalara bakın. En üstteki noktalar ortaya ne kadar yakınsa subaylar o kadar iyi atış yapılabilecek bir şekilde hesp yapmışlar demektir (yine de vuramayabilirsiniz). Sonra ateşleme masasına geçin ve torpilinizi atın. Torpil atıldıktan sonra bu bölümün üçüncü paragrafının başında bahsetmiş olduğum W ayarı ile torpile sonradan yön verebilir (attığınız torpil kaçıncı ise onun yanındaki W ile), en solda (**enable**) faal hedef arama konumuna geçirip emir vermeyi kesebilir, hemen sağındaki ile tekrar yön vermeye hazır hale getirebilir ve en sağdaki ile torpili düşürebilirsiniz.
Torpilinizi attığınız kovanı hemen yeniden doldurMAYIN! Çünkü kablolar ile gemiye bağlıdır ve siz kapakları kaparsanız bu kablolar cırt! diye kopar.
HARPOON (Füze) : Bu silahı kullanmak için 150 feet veya daha üstünde olun. Bildiğim kadarıyla daha iyi atış yapabilmek için kule işlem yüksekliğine çıkmalı, düşman uzaktaysa haberleşme odasından ESM radarından alınan sinyalleri tek tek hedefinizi buluncaya kadar sarı oku kaydırarak bulmalı ve işaretlemeli (MARK); düşman yakındaysa periskopla düşmanı görüp (MARK) deyin ve atın. Atarken hızınız düşük olsun (şimdi hatırlamıyorum ama galiba 6 deniz milinden az). Atıştan sonra kovanı tekrar doldurabilirsiniz.
S.L.M.M. (Torpil Mayın) : Bu silahı atmadan önce P ile gideceği yeri haritadan belirleyin ve atın. Uzaktan mayınlama işlemleri için birebir.
TLAM ve TASM (Seyir Füzesi) : Tomahawk olarak adlandırılmış genel seyir füzesidir. TLAM modeli kara hedefleri için TASM modeli gemileri vurmak için kullanılır. Bunlar bir nevi küçük uçaklardır. Savaş başlıkları eski tip patlayıcılı veya nükleer olabilir. Tüm ateşlemeler haberleşme odasında radyo antenini kullanarak alacağınız konumlara yapılır. Kendiniz bir hedefe TLAM modelinde kilitlenemezsiniz. TASM modeli de galiba bu oyunda var ama ben henüz göremedim.
İleride, görev bitirdikkçe geliştirme babında size verebilirler. Radyodan hedef konumlarını aldıktan sonra silah odasındaki odadan tüpleri hazırlayıp, aynı mayın atar gibi silaha aravarış noktaları belirleyerek yön gösterin. Son nokta tam hedefin üstünde olsun. Meraklısı silahların kullanım şekillerini ayrıntılı olarak komutanın odasındaki bilgisayarın üstte yer alan üç ana seçeneğinden ortadakini seçerek çıkan bilgilendirme kısımında silahın adını seçip öğrenebilirler. Öğrenmeliler bence de. Silah kullanımları karmaşık çünkü. Arada emirler gelebilir. Bunları yine kule işlem yüksekliğinde radyo anteni vasıtasıyla arada alıyorsunuz ve **İNGİLİZCE BİLMENİZ LAZIIIIM!** Mesela Campaign'de ilk görev komandoları kıyıya bırakma. Radyodan sizin nereye götürüp bırakacağınız söyleniyor. Arada acil emirler geliyor. Onları okumalı ve takip etmelisiniz. Mesela komandoları nasıl bırakacağınız da komutanın odasındaki bilgisayarda anlatılıyor. Yüzeye yaklaşın (50 feet kadar), yavaşlayın (birkaç deniz mili hıza düşün), bekleyin. Kurbağa adamlar (Amerikalılar seal diyor, yani fok bu izci askerlere) çıkınca size haber veriliyor filan. Daha anlatılacak çok şey var. Yer yok. Son olarak "Oyunun orjinalini alın. İngilizce bilenler alsın. Meraklıları alsın." diyorum.

Levent Göçer



FİRMA: JANE'S COMBAT SIM.
TÜR: DENİZALTI SİM.
SİSTEM: PENTIUM 75, 16 MB RAM, 1 CD 5 MB HARDISK
GENEL: %72

BOĞAZİÇİ COMPUTER®

HYUNDAI PC

PARANIN ALABİLECEĞİ EN İYİ PC

PENTİUM 166MMX-PENTİUM 200MMX-PENTİUM 233MMX
LER İÇİN FİYAT SORUNUZ.

PixelView
Combo TV turbo
4MB SGRAM VGA+TV
TUNNER+TELETEX+VİDEO
CAPTURE+MPEG+DUL
H/WW WİNDOWS+VİDEO
CON.READY+UZAKTAN
KUMANDA

CD OYUNLAR 1.00.000 TL.

APACHE 33.600
FAX-MODEM
78$+KDV

GAME PAD 2&4 10$
GAME PAD 8 FIRE
BUTTON 13$

SİPARİSLERİNİZ BİR GUNDE KARGO İLE ULASTIRILIR..

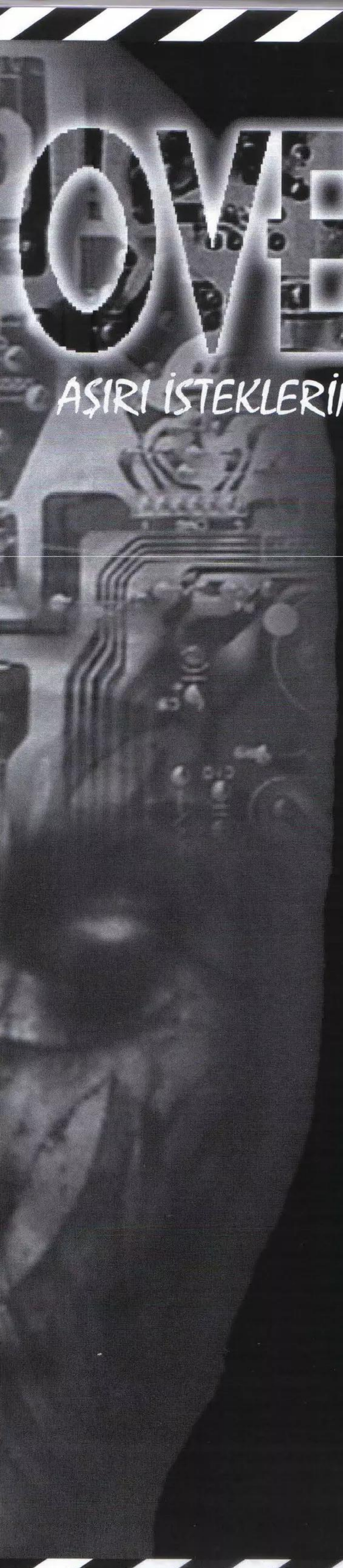
3.000 OYUN
ARSİVİMİZLE
HİZMETİNDEYİZ..
ARSİVİMİZİ CD'YE
KAYIT YAPTIRA
BİLİRSİNİZ.
Oyun listesini isteye bilirsiniz.

CD + 450 DİSKET OYUN 30$

HALKCI SOK. BAKIRKOY PASAJI 31/16
BAKIRKOY/İST

tel:5721624
fax:5438957

BANKA HESAP NO: İŞ BANKASI BAKIRKOY ÇARSI SB 1006-1614907



OVERDOSE

AŞIRI İSTEKLERİNİZİ KARŞILAYABİLECEĞİNİZ TEK YER

Ekip olarak uğradığımız bu başarısızlığı (hayal kırıklığı da diyebilirsiniz) pek tabii ki kamoyuna yansıtmadık. İnsanlar kaybettiklerinin verdiği üzüntü ve nefretle yaşıyorlar, artık kötü haber duymak istemiyorlardı. Bunların üstüne bir de bizim uğradığımız hüsranı bilmelerine ve nefretlerinin bir parçası haline gelmemizi istemiyorduk. En azından bu konuda hükümet oldukça başarılı sayılırdı. Politikanın asla gerçekleşmeyecek vaatlerini çok ustaca kullanıyor ve insanların bir süre daha sabırlı olmalarını isteyerek kısaca "uykuya devam" mesajını vermeye devam ediyordu. Bu arada "Thing" gelişmiş avcılık araçlarını çok iyi kullanıyor ve "ava giden avlanır" sözünün ne kadar yanlış olduğunu kanıtlarcasına süpriz üzerine süpriz yapıyordu. Hepimiz baskı altındaydık. Bir yandan dışarıdaki insanlar, diğer yandan hükümet bizden bir an önce bu belayı yok etmemizi istiyorlardı. Bu ısrarlı ve tehlikeli talepler karşısında sürekli çalışıyor, yeni yeni teoriler ve araçlar üretiyor ve tüm enerjimizi bu uğurda harcamaya devam ediyorduk. İki manyağın nasıl olup da bu kadar akıllı bir program yazdığını anlamaya çalışıyorduk. Bir kısmımız sürekli düşünüyor, diğerleri ise bunları uygulamaya geçiriyorlardı. Fakat hiçbir sonuç alamıyorduk. "Thing" her seferinde bizi atlatıyor ve tehditlerine devam ediyordu. Bu arada kendi görünüşü de sürekli bir gelişme gösteriyordu. Artık ekrana tel çerçeveli olarak değil de sanki moda defilesindeymiş gibi şık ve farklı görünümlerle beliriyordu. Durum hiç değişmemişti: Yine bilgisayarlar kapanıyor, açılıyor, gerekli dosyalar siliniyor, bozulmalar baş gösteriyor ve sonunda "Thing" çıkıp tehdit etmeye devam ediyordu. Ve tabii gündemin baş konusu da bu sahte gerçek kahraman oluyordu. Sürekli fikir geliştirmeye devam ediyorduk. Bir fikre göre ülkedeki tüm elektrik şebekesinin bir süre kapalı kalması önerildi. Fakat böyle bir işe kalkışmak şu gergin durumda o kadar gülünçtü ki bu, çözüm olmaktan çok bela demekti. Ayrıca "Thing" çok çabuk yayılma özelliği gösteriyordu. Tüm elektrik sistemi kapansa bile kendini var edecek başka bir yöntem bulması zor değildi (başka kıtalardaki, başka bilgisayarlarda mesela). Hem insanlara "eletriklerinizi bir hafta kapatacaksınız" gibi gülünç bir isteği en azgın faşist bile isteyemezdi. Anlayacağınız bu fikir bir daha açılmamak üzere kapandı. Sonraki "insanlar bilgisayar kullanmasın" fikri ise sadece sözü sarfeden kişinin utancından kıpkırmızı kesilmesine neden oldu. Bir başka fikir ise diğerlerinden çok daha akılcı ve uygulanması çok daha kolaydı: Bu fikir ikiye ayrılıyordu. Birincisi 2 manyağın aletleri hükümet tarafından incelendiği sırada tümden yok edilmiş olamazdı. Genelde hükümetlerin böyle sıradışı güçleri bir gün kullanma ihtimali vardı. Böylece gerekli olan kısım mutlaka saklanır ve çok gizli damgasını yiyerek bir gün ortaya çıkacağı zamanı beklerdi. İkincisi ise bu aletlerin tümden yok edildiği varsayılırsa (ki umudumuz yok edilmediği yönündeydi), yeniden kazandırılan iki manyağı bulup konuşturmaktan geçiyordu. Daha doğrusu onların bilgilerini kullanmaktan. Fakat değişime uğramış genlerden dolayı bu 2 manyağın tüm bu olup bitenler hakkında bir bilgisi de olmayabilirdi. Hatta bilgisayarların ne olduğu konusunda ki bilgileri çiftlikte süt sağan birisininkiyle aynı bile olabilirdi. Bu iki manyak A sınıfı suçlu olduğu için yeniden kazandırılma işlemi herşeyleri yenilenene kadar sıkı bir kontrolden geçiyordu. Seçeneklerimiz çok sınırlıydı ve zaman giderek daralıyordu. Bu fikri uygulamamak için nedenlerimiz olmadığından hemen harekete geçtik...

Merhaba Overdose Fanları. Aradan bir ay geçti ama bana sanki yıllar geçmiş gibi geliyor. Özlemişim hepinizi be, gelin bi sarılayım size (ühü ühü). Haberim olmadan sonbahar da gelmiş. İnsanın suratını yalayıp geçen hafif bir rüzgar, yaşlı ve yorgun ağaçların sanki ağlıyorlarmış gibi ses çıkaran ama aynı anda huzur veren yaprak hışırtıları, gökyüzünün sanki bir resim tablosondan çıkmış gibi duran muhteşem renk uyumu, tüm bunlar ve buna benzer "sonbahar'a özgü mevsim resitalini" ilk defa geçenlerde farkettim. Güne merhaba derken. Benim cephemde gündüzler ve geceler birbirine karıştı. Zamanın karanlık ve aydınlık arasındaki geçişlerine bakıp bakıp hayran oluyorum ve şaşırıyorum. "Bunca zamandır bu bitmek bilmez inat niye?". "Zamanın bu karanlık ve aydınlık seyahatları arasında ben gerçekten ne yapıyorum?". Bu soruları sık sık sordum kendime. Ama ne cevabı, en ufak bir ipucu bile yok. Zaten bu soruları sormanın bir anlamı da yok. Basit bir rastlantının koskoca bir kaosa dönüşmüş biçimi değil mi bize bu soruları sorduran? Tamam, 5 dakika sigara molası. Sıkılan ifadeler hissediyorum nedense. Bu ay da GameShow'la olan münasebetlerim bir hayli fazlaydı. Hıyar Holy editörün yüzünden 85 Kb'lık yazım bir anda silindi. Kafası karışık biraderler çaptan düşmelerini önleyecek ve eski şöhretlerini yenileyecek bazı planlar kurdular ismimi kullanarak. Engin Abla aybaşı stresini atmak için sürekli dilsel ve bedensel saldırılar düzenledi bana. Mutlu "sus beee salak", Tuğba "Naber Polo'cuğum", Banu da "Ohaaaa, sen manyaksın oğlum" dediler. Meg ise bu tam anlamıyla Patlak olduğundan benimle fazla uğraşmadı. Patronum Çağrı'nın "ısrarlı ve sürekli" pimpirikliği yüzünden tatil yapamadım. Üstüne bir de azar işittim. Yeni yeni tipler tanıdım fakat hiçbirisini hatırlamıyorum. Bir ay boyunca "toplumsal patlama eşiğini" çoktan aşmış Türk insanının yorgun, bıkkın ve nefret dolu davranışlarını gözlemledim, inceledim. En sonunda da kendimi bozuk bir bilgisayar ile parmak kirleriyle dolu bir klavyenin başında buldum işte, Dağlar kadar mektupla birlikte. Karanlıklar ve Aydınlıklar arasında ki ufak yolculuğum işte böyle soną erdi, ama ben hala ne yaptığımı bilmiyorum, gerçekten. Neyse bakalım bu ay kendimi bilmeden başka neler

yapmışım:
Ayın Oyunu: Bu ay bol bol **Dark Colony** oynadım. Yine Red Alert, C&C tipi Dune2-gibin bir oyun aslında. Kesinlikle Pathfinder gazına gelip de çıkarılan oyun, İnsanlığın Marslılığa (ne?) olan istilası anlatılıyor. Oyun teknik olarak çok güzel yapılmış. Özellikle Marslıları oynamak çok zevkli ve yenilik dolu. Bunun yanında özel efektleri, görevlerin zorluğu, karakterlerin büyük oluşu ve hızını da göz önüne alarak Dark Colony'i bu ayın oyunu seçiyorum. Tiz alına.
Ayın Albümü: Bu ay iki albüm dinledim. İlki **Flotsam&Jetsam'in** son albümü "**High Voltage**". Açıkcası bu albümü beğenmedim. Grup kendi müzik çizgisinden (Trash) gitgide uzaklaşıyor. Bir önceki albümlerinde bunu hissetmiştim zaten. Bu albümde rahatsız edici bir punk soundu hemen kulağa çarpıyor. Nerede Cuatro, nerede bu. İkincisi ise İsveç'in Medar-ı iftiharı olan **Unleashed'ın** "**Warrior**" albümü. Bu albüm için söyleyeceğim tek şey "mükemmel" olduğudur. Unleashed, müzik tarzını değiştirmeden de güzel albümler yapılacağının ve değişimin de ihanet etmekten ibaret olmadığını kanıtlayan çok baba bir gruptur. O halde Ayın Albümü "Warrior" diyorum ve almayanın kafasını baltayla ortadan ikiye bölerim diyorum.
Ayın Filmi: Bu ay tam 4 tane, evet evet 4 tane, inanılmaz ama tam 4 tane, evet bende inanamıyorum ama tamı tamına 4 tane filme gittim: 1- Lost World: Berbat bir dinazor Show. Senaryo da dahil yılın en kötü filmi. Steven'a yazıklar olsun diyorum. 2- Absolute Power: Kirli Harry Clint Eastwood, süpriz entrikaların içinde kalan bir hırsızı oynuyor. Bizim hıyarlar hiç beğenmedi ama ben beğendim, gidilir. 3- Scream: Kesinlikle harika bir film. Wes Craven yine yapmış yapacağını. Her yeri süpriz dolu ve şaşırtıcı. Kesin gidin. 4- **ConAir:** İşte bu ayın filmi. John Malkovich ve Nicholas Cage döktürüyorlar. Bunun yanında esprili, akıcı, heyecanlı ve hafif gerilimiyle ConAir bu ayın en iyi filmi. Özellikle mahkumların tiplerine ve klipvari kamera hareketlerine dikkat.
Ayın Kitabı: Bu ay da iki kitabımız var mutlaka okunacak. İlki **Jack London'ın** "**Cinayet Şirketi**". Roman bir cinayet felsefesi sunuyor. İnsan öldürmenin ahlaksal yönden yanlış olduğunu ve ilkelere olan bağlılığı ölesiye savunan bir grup "cinai uzmanın" nasıl korkunç ve çelişkili birer ahlakçı olduğunu gösteren gayet akıcı, sürükleyici ve esprili bir roman. Hemen alınsın. Diğeri ise **Stanislaw Lem** üstadın "**Gelecekbilim Kongresi**" romanı. Romanda "George Orwell" tarzı bir Anti-Ütopya anlatılıyor. Kemokrasi (Yanlış yazmadım, okuyunca anlayacaksınız) ile yönetilen bir dünyada, İnsanların mahvolmuş ve çökmüş bir dünyayı görmelerini engellemek amacıyla her türlü ilacın kullanıldığı bir düzende, gerçeklerin peşinden koşmaya mahkum talihsiz bir uzay pilotunun hikayesini okurken nefeslerinizin kesildiğini hissedeceksiniz (sıcağı sıcağına başlıyor). Bu kitap ne olursa olsun mutlaka okunmalı diyorum.
Ayın Bombası: Ceset torbası. Artık cinayet işlemek yarı yarıya yasal hale geldi arkadaşlar haberiniz olsun. Ben 10 tane aldım, 2 tane kaldı. Neydi öyle "tüh şimdi ölüyü ne yapacağım" diye oturup kara kara düşünmek. Kes, biç, doldor torbaya olsun bitsin.
Ayın Patlağı: Meg hıyarı öyle böyle değil, fena halde patladı. Her zaman ki gibi konu hakkında ki görüşlerimi kısıtlanan yetkilerim yüzünden yazamıyorum. Ama hikayeyi Haftasonu gazetesine sattım. Şimdi sıra bana ne zaman gelecek onu bekliyorum.
Ayın Kampanyası: "Patlak Meg hıyarı Chat yapmasın, yapacaksa da bizden uzakta bir yerde yapsın" kampanyasına destek bekliyorum. Bu arada bizim özenti kafası karışıklar da geçen ayki "parantez kampanyamı" taklit ederek, başka stil bir parantez kampanyasına girişmişler. Destek verin zavallılara, yazıktır.
Evet şimdi soru cevap faslı başlıyor arkadaşlar. Buyrun:

HOLY EDİTÖR: NE O ÖYLE MANİFESTO FALAN?

Sevgili Zebani
Bugün size onuncu mektubumu yazıyorum [sekizini göndermedim, hala directory'de duruyor]. Öncelikle size Türkiye'deki en iyi dergi olduğunuz için saygılarımı sunuyorum. Bunlarda benim aklıma gelen aylarca not ettiğim sorular:
1- Şu sıralar adventure krizim tuttu. Larry 7'de reklamı olan Larry's Collection serisi oynamaktayım. Larry 1 ve Larry 5'i bitirdikten sonra şu anda Larry 6 tüm zamanımı alıyor [rüyamda bile Larry oynamaktayım]. Larry artık benim yaşam felsefem [hala bir ümit var mı doktor bey?]. Bu arada sorum: Klasik köşesinde Larry 6'yı yayınlayın...
2- Benim bilgisayarımın Coventional Memory problemi var. Memmaker'da yapamıyorum. Bir ara Quemm kullanmaya karar vermiştim fakat sorduğum bir bilgisayarcı bunun bilgisayarımı göçerteceğini söylemişti. Doğru mu söylemiş?
3- Sherlock Holmes "The case of the rose tattoo" yu dergideki açıklamaya göre oynamaktayım. Dergide Daily Telegraph'da herşeyi konuştuktan sonra Jacob Fartinghton çıkacak diyor fakat bu güzide şahıs ben oynarken çıkmadı. Acaba beni mi sevmedi yoksa benim kötü oynayışıma dayanamayarak öldü mü? [meali= Bu karakteri nasıl çıkaracağım?]
4- Her zaman sizin dergideki yazarların Adventure oyunları açıklamasına bayılmışımdır. Sırrınızı açıklar mısınız?
Özgür Övünç
Zebani: Pek sevgili okur Özgür, aylarca not ede ede bu kadar mı soru not ettin abi? Sen tut 10 tane mektup yaz, ama 4 tane soru gönder! Bravo diyorum sana. Türkiye'deki en iyi dergi olmamız "Profesyonel Desktop
Publishing ve 132.000 Sorunun Aşılması" kitabımda da belirttiğim gibi bu işte pro. olmamızdan kaynaklanmaktadır. Daha fazla söze de hacet yok. Bakalım cevaplar neymiş:
1- Walla Larry'i yaşam felsefesi olarak kabul ettiysen bazı kurallara uyman gerekiyor, mesela: a- Kesinlikle kel kafalı olacaksın [kadınlar kel kafalılardan hoşlanır], b- Dişi farkı gözetmeksizin amacına ulaşamaya çalışacaksın [bundan hoşlanmazlar!], c- Sürekli sırıtıp, komik giyineceksin [kadınlar komik erkeklerden hoşlanır], d- Yaş ilerlediyse sürekli sağlık kontrolünden geçeceksin [birşey dememe gerek var mı?], e- Yanında abidik gubidik şeyler bulunduracaksın [kadınlar ilginç erkeklerden hoşlanır]. İşte bu liste böyle uzar gider. Sen en iyisi "20. Yüzyılın Sorunlu Kadınları" isimli kitabımı oku [bi sürü kitabım vardır benim!!]. Bu arada şansın var ki bu ay klasik oyun Larry 6.
2- Q-emm, benim anneannemin yazdığı eski bir Dos programı. Eğer bunu kullanırsan malesef bilgisayarını göçertirsin. Ama illa ki kullanmak istiyorsan mavi kabloyu kes [hö!].
3- Gerekli kişilerle doğru zamanlarda konuşmak hayatının her anında ve de Sherlock Holmes'da çok önemli. Bay Jacob Fatinghton ile konuşabilmek için o noktaya kadar herşeyi muntazaman yerine getirmiş olman gerekiyor. Bir noktayı bile atladıysan Bay Fartinghton sana pek yüz vermeyecektir tabi.
4- 50 yıl geçmeden sırrımızı açıklamıyoruz aslında ama ben sana bi kıyak yapayım. Sakın kimseye söyleme ama: Şimdi Elinde kırbaç olan bir adam düşün [MEG], ve yanında dört ayağı üzerinde çömelip uygun sesler çıkartan bir de canlı düşün [Holy hıyarı]. Bu iki canlı "sen şunu sen de şunu yazacaksın" gibi gökgürültülü sözlerini kırbaç ve havlama sesleriyle desteklerse ne olur? Yaaaaa...
Mektuba bir son koymamışsın ama ben bir son koyayım: Mektup gönder abi mektup, İlgi, sevgi ve şefkate ihtiyacım var.

ZEBANİ: OKU DA ANLA NE OLDUĞUNU!

Selam 'the fire' Zebani
Nassın eyi misin? Overdose hayırlı olsun. Şincik sana önemli birşey anlatacam. Dün gece bir kabus gördüm. Bir gün dergi elemanlarından birine ziyarete gittim. Kapıyı çalıyom, sonra o çıkıyo "Ne var?" diyo. "Ziyarete geldim diyom". Diyom da der demez üstüme atlıyo, yumruk felan atıyo. Dergi elemanları zor kurtarıyor beni. Acaba ziyarete gelsem böyle olur muyum? İşte sorular:
1- Power Slave diye fıstık gibi bir doom gibin var. Niye hiç dergilerde adı geçmiyor? Hiç cheat'i mheat'i yok mu?
2- M.K Trilogy'de [biliyom yoktur ama] Cage olacak mı? 3'te niye yoktu? Ben Johny Cage hayranıyım [M.K'nın müzik albümünü aldım. Çok güzel, Cage de var]
3- Bu soru azıcık zor. Hayatımda ilk defa Adventure oynuyorum o da Frankenstain [kesin yanlış yazdım] .
d- Oyunu alalı 6 ay oldu. Daha oyuna başladığım binadan çıkamadım. N'edecem?
e- Biz kimi yönetiyoz? O adam kim? O yer neresi? Baştaki demoda ne oluyo?
4- Power Slave'deki lav canavarı için hangi silah uygun?
5- Shadow Warrior'ın hiç Cheat'ini biliyon mu?
Böyle iğrenç mektuplar yazmakta ustayım
Ufuk Özden
Zebani: Normaldir. Burada hepimiz vampir efsanesinin gerçek yaşayanları olduğumuzdan, gündüz veya gece rahatsız edilmek istemeyiz. Gündüz uyuma [rüyalarımız hep kırmızıdır], gece de kan şöleni zamanıdır. Fırsat bulursak da işte dergi çıkartırız. Bence sen buraya gelme, gelirsen de arkanda bir intihar notu bırak. GameShow'da bizim için 10 vampir gücündedir derler[di]...
1- Benim bildiğim tek Power Slave, rahmetli Iron Maiden'ın mükemmel bir albümünün ismi olduğudur. Şahsen ben duymadım, duyana rastlamadım, rastlayana da mani olmadım. Yani 3 maymun kuralı [halk arasında devekuşu kuralı diye bilinir].
2- M.K Trilogy'i daha yeni programlamaya başladım be koçum. Onun için bilmiyorum Cage'in olup olmayacağını. Ayrıca hayran olunacak başka bir şey yok mu ki? Çok ilginç. Buraya gel de seni bir ısırayım ben. Bu arada müzik albümünde Cage türkü mü söylüyor yoksa kavga mı ediyor? Hı?
3- Marry Shelley'in [Frankenstein'in yazarı] mezarına gidip binlerce kez dua ettim bu ay, şu Frankenstein'i yanlış yazan zavallı Ufuk'un ruhunu lanetlemesin diye. Yaşıyorsun di mi?
d- Doktorun denemelerinden birine maruz kaldığımızı ve bu lanet yerden kurtulmaya çalışacağız. Ama kaçık doktorun şatosundan çıkmak hiç de o kadar kolay değil.
e- Ne yapacam ne edecen diyorsun ama ben senin GameShow'un eski okuyucularından olmadığını anladım. Yakalandın koçum çünkü Frankestein gurbet ellerdeki Timur tarafından 13. sayımızda açıklanmıştı.
4- Lav silahı diyeceğim kendimi zor tutuyorum.
5- Açıkcası ben oyun oynarken Cheat kullanmıyorum. Shadow Warrior oynamadım. O halde Shadow Warrior cheati bilmiyorum [mantık yaptım sana]. Ben de iğrenç cevaplar vermekte usta olurum bazen. Ama umarım işini görmüştür. Ne demişler "mektup yaza yaza insan yetkinleşir [Umberto Eco]. Şimdilik hoşcakal.

HOLY EDİTÖR: OKUDUM OKUMASINA DA...

Sevgili Zebani kardeşim
Bu sana ve GameShow yazdığım ilk mektup. İnşallah son mektup olmaz... Neyse sorulara geçelim...
1- İlk sorum Larry 7 ile ilgili. Oyundaki herşeyi tamamladım. Poliçeyi verip zengin bile oldum fakat kaptanın odasına giremedim. Kapıyı aç diyorum, "knock" diyor. Knock ediyorum [bayat espri] gene açılmıyor. Yaklaşık 900 puanım var. Şincik ne yapak?
2- Oyunda dokundurduğumuz an öten pardon "yeah baby" diyen, yaz

POSTA KUTUSU

☠ Merhaba **Aykut Karaman** [bütün hepsine böyle başlıycam]. Seni hatırlamaz olur muyum hiç? Sorduğun soru yüzünden Tüm MegAmiga köle yazarlarını kırbaçlamıştım. Şimdi hepsini senin yüzünden yaşama sevinci kalmadı. Offspring Tam da Amerikan Offspring'lerinin grubu. Her hangi bir sirkin açılış parçası müziği yapıyorlarmış gibi geliyor bana. Ama Change the World hakkını vermek gerek çok güzel bir türkü.

☠ Merhaba **İsimsiz Kahraman** [dememiş miydim?]. Mektubunu düz yazamadığından dolayı öyle bir maddelemişsin ki neredeyse noktalar ve virgüller bile maddeli. Okurken az kalsın kekeme oluyordum. Bir sonraki mektubunu merak ediyorum şimdi. Sen ruh hastası olmak istemiyorsan sakın ha GameShow Odasına gelme.

☠ Merhaba **Özgün Kırker** [he he inatçıyımdır biraz]. Abicim sen de öyle kısa bir mektup yazmışsın ki, içinden herhangi bir anlam bulmak için Yurt dışından tanınmış Felsefe uzmanları getirdim, adamlar anlamayıp kompleks yaptılar, bunalıma girdiler ve senin adresini istediler. Hatta birisinin yumruklarını sıktığını gördüm.

☠ Merhaba **Celal Karademir** [ne var?]. Overdose'a bilerek bok attığın ve bu sayede ilgi çekmeye çalıştığın çok acemice bir hareket. Genç yaşına rağmen hayal gücünün bu kadar dar olması üzücü. Senden daha yaratıcı aşağılık sözler bekliyorum. Hayal kırıklığına uğratma beni.

☠ Merhaba **Erdem Genç** [az kaldı sabredin]. Bir kıza gidip de onu sevdiğini ve onunla ilgilendiğini hart diye söylersen olmaz, kaçarlar. Günümüz Cosmopolitan kızlarının plastik kalbine giden yol, karizmatik olmaktan, imaj sahibi olmaktan ve sahte jestlerden geçer. Dinleyebileceğin en manyak grup 'Cannibal Corpse'dur. Dikkatli ol derim.

☠ Merhaba **Fön-Ben** [walla bilerek yapıyorum]. Abi eğer çizersen yapmak istediğin çizimleri bir karikatür dergisine baş vurarak gerçekleştirebilirsin. Yani anladın umarım. Mac hakkındaki duygularına da cevap vermek istemiyorum. Sıkıldım artık. Anlayın işte gittiiiiii.....

☠ Merhaba **Koray Açıcı** [evet haklısınız bende sıkılmaya başladım]. E be Koray ben şimdi senin bu yazdığın şiire ne diyim ha? Bizim Quarter entel Mert'e gösterdim bunu, çocuk hala hasta. Kemoterapi ve radyoterapi görmeye başaldı. Yani biraz acıma olur insan da be abi.

☠ Merhaba **Metin Uludoğan** [Mert toposmuş]. Abi sen de öyle bir mektup yollamışsın ki, bütün sorular kavga oyunlarıyla ilgili. Yani ben kavga dövüş oyunları oynamam, bilmem, nasıl cevap verecem sana? Bir daha böyle mektuplar yollama döverim.

☠ Merhaba **Tamer Atakut** [saat sabahın 6'sı oldu]. Mac'le benim aynı kişi olduğumuzu sanmam çok ilginç bir durum. Sen kendi kendine kötü bir şaka yapmışsın. Sana MegAmiga göndermek isterdim ama benim elimde kalan son dergileri alçağın birisi Fotokopi çekicem diye aldı, gitti ve bir daha da gelmedi. Onlar benim hazinemdi be. Eğer sen [veya bir başkası] bulabilirsen lütfen bana yollayın. Stanislaw Lem'in Türkiye de 4 kitabı var: Solaris, Yıldızlara yolculuk, Aden [süper] ve en son iletişimden çıkan Gelecekbilim Kongresi [bu da süper].

ortasında pardesü ve kaşkol ile dolaşan ve oyunda sanırım 35 adet bulunan hayvancıklar ne işe yarar?
3- Larry 7 ile ilgili son birşey söyleyeyim... Kütüphanedeki "stuffed beaver"a Others'dan "milk" yazarsan ve barmeni yollayıp yanındaki kapıdan içeri girersen, Juggs grubunu iş başında yakalayabilirsin.
4- Mümkünse Heroes of Might and Magic'in Cheat'leri lütfen?
5- Rica etsem, Bug Too! Adlı oyunu açıklar mısınız?
6- Starcraft ne zaman gelecek? Ya Warcraft 3? Peki ya Tiberium Sun?
7- Helloween nasıl bir grup?
8- FRP'den anlar mısın? Eğer gerçekten anlıyorsan, bize kendi karakterini yayınla...
Sevgilerle,
Ramiz Taşkınlar
Zebani: Son mektup lafı bu günlerde paranoyak reaksiyonlar göstermeme neden oluyor. Bakın yavaş yavaş hastalanıyorum. Sonra paranoyak ruhumun ilacı olamazsınız. Zaten Holy hıyarı yüzünden yeterince hastayım. Son mektup olması için ortada her hangi bir sebep yokkene niye böyle konuşuyorsunuz anaciiiim? Neyse:
1- Güzel kaptana ulaşamamış olmanın etkisindesin galiba. Yalnız kapı açılmıyorsa kesinlikle bir eksiğin var demektir. Tüm yarışmaları kazandığından emin misin sen?
2- Sierra programcıları Larry serisinde mavradan hiç kaçınmıyorlar. Bir işe yaramaları gerekmiyor sadece oyuna heyecan katıyorlar. Bakalım kaç tanesini bulabileceksiniz hesabı!
3- Ne güzel. Bir okuyucunun hem soru sorup, hem de gerekli cevaplar göndermesi çok hoş. Seni bu örnek davranışından dolayı yüksek Overdose nişanı ile onurlandırıyorum. Artık otobüslerin en önünde gaziler ve hamile kadınlarla birlikte rahatça oturabilirsin!!!.
4- Sizden rica etsem Cheat konusunda hıyar Holy'e başvursanız da beni fazla muhattap etmeseniz onunla. Hayır içimdeki katil balina canlanıyor da onu görünce.
5- Böyle bir oyunu açıklama ihtimali çok affedersin ama ancak sonsuzda bir. Merak etme, bu, sayısal loto'da 6 tutturmaktan daha güçlü bir ihtimal [çok paranın karşı koyulmaz büyüsüne karşı geçici bir felçlik yaşıyoruz da bugünlerde, konuya bir değineyim dedim]. Hem o oyunda "Bug var bozuk" diyeceğim, kötü espri yapıyosun diyecek elalemin oğlu.
6- Bilmiyoruz ve bizde sizler gibi meraktan çatlıyoruz. Özellikle Tiberium Sun için topluca dua etmaya çıkacağız. Bize katılır mısınız? Tiberium Sun adına. Ama Starcraft'ın eli kulağında.
7- Hala dinlemediysen süper, dinledikten sonra da süper. Kısacası süper.
8- FRP'den anlarım. Hatta bir aralar ne güzel ruh hastalarından oluşan mükemmel bir masaüstü grubumuz bile vardı. Ama 5 ruh hastası bir arada FRP oynuyorsa o grup dağılmaya mahkumdur ilkesi işlerlik kazanınca bitti. Karakterim Hırsız[dı]. Ama özelliklerini açıklamam. Bazı planlarım var bu konuda. Çok gizli...
Benden de sana sevgiler ve bol bol mektuplar [ne demekse!!]

ZEBANİ: VE ANLAMADIN DEĞİL Mİ NE OLDUĞUNU!

Sevgili Zebani
Derginizin yeni sayılabilecek bir okuruyum. Elimde sadece birkaç sayı var fakat derginizin kaliteli olduğunu anlayabilmem için yeterli oldu. Amigam olduğu zamanlarda Amiga dergisini okurdum fakat PC alınca kaliteli bir oyun dergisi olarak sadece GameShow'u gördüm. Şimdi izninle sorulara geçiyorum. Cevaplarsan sevinirim:
1- Warcraft 2'yi aşırı tavsiye üzerine aldım, oynadım ve acilen değiştirdim. Bence çok anlamsız. Belki de Red Alert'I daha önce oynadığım içindir. Sence?
2- Bilgisayarımın P100, 16 MB Ram, 8x CD-ROM gibi özellikleri var. Söylememin nedeni Red Alert'de son zamanlarda, oyun sırasında müzik sesi geliyor, mouse'u oynatabiliyorum fakat birkaç saniye için sık sık duraksıyor. Bir fikrin var mı?
3- Championship Manager 3 çıkar mı? Çıkarsa nasıl olur? Ayrıca menajerlik oyunu oynar mısın?
4- NHL'97 alınır mı? Alınırsa oynayabilir miyiz? Sence değer mi?
5- Elime bir yerden Kick Off'97 geçti. Oyun idare eder fakat şampiyonlar ligi oynarken puanlama konusunda saçmalıyor. Birden son sıraya düşüyorum. Bazen de birden şampiyon oluyorum. Ne güzel değil mi?
Sorularım bu kadar. Sana başarılar ayrıca köşene de başarılar.
Doğuş "Hamsi" Özdemir
Zebani: Dergimiz övünmek gibi olmasın ama çok kaliteli ve dünyanın en süper harikulade dergisidir. Bir gazete bayisinde gördükleri anda kalitesinden dolayı gözleri kamaşıp kör olanlar bile var [ne var olamaz mı?]. Bu arada Amiga dergisi demişsin ama hangi Amiga dergisini okuyordun sen bakiim [hıiiii]? MegAmiga değil mi? Evet o di mi? O olduğunu söyle çabuk bak...
1- Bence senin Fantastik şeylere olan ilgisizliğinden kaynaklanıyor? Yani sen gerçekçiler grubuna giriyorsun burada. Red Alert'teki askerler, silahlar, tanklar vs. senin beynin tarafından kabul edilebilir şeyler sınıfında olduğu için bir anda "anlamlı" olabiliyor. Eli baltalı bir yaratığın veya havada uçuşan ejderhanın beyninde bir yer bulamayarak "anlamsız" damgasını yemesi burada söz konusu olan. Öyle olmasaydı her iki oyununda benzer yanlarını görür ve zevkle oynardın. Ayrıca silahlar üretip ona buna saldırmanın "anlamlı bir yanı" olduğunu da hiç zannetmiyorum [gereğinde böyle ciddi olurum işte, uslu durun]. Neyse ilgilenenler için Psikolojik Seans ücretim....
2- Son zamanlarda dediğine göre eskiye göre kötü giden birşeyler var demektir. CD'yi çizdirmiş olabileceğin gibi daha da kötüsü bilgisayarın bulaşıcı bir virüse yakalanmış olabilir. Hastalığının CD okuma ile ilgili olduğu kesin. Rom'unu bir gözden geçir derim.
3- Bu sorduğun soruyu belirsizlik yasası üstadı Werner Heisenberg bir duysa tanrı seni korusun kemikleri mezarından çıkar...., neyse; Menajerlik oyunu önceden oynardım [Amiga zamanında]. Ama nedense son 2 yıl içinde "futboldan tiksinme ve ani kasılmalarla birlikte şiddetli kusma" hastalığına yakalandığımdan, futboldan köşe bucak kaçıyorum. Anlayacağın hiçbir futbol oyununu oynamıyorum.
4- Herşeyden önce Ülkemiz sınırları içinde oldukça gavur kaçan Buz Hokeyi'nden hoşlanman gerekiyor. Buz Hokeyi'nden hoşlandığını varsayarsak [çünkü soruyu cevaplamamız gerekiyor]: NHL süper bir oyun, alınırsa herkes oynayabilir ve almaya da değer.
5- Evet çok güzel!
Evet Doğuş, ben de sana teşekkür ederim ve mektuplarının devamını beklerim. Bu arada sen Karadenizli misin?

HOLY EDİTÖR: ANLADIĞIM SENİN İYİCE AZITTIĞIN!

Merhaba Zebani
Daha bilgisayarım geleli bir buçuk ay olmadan bir takım oyunlar beni çıldırtmayı başardı. Lafın kısası sana birkaç sorum olacak:
1- Herifler Twinsen's Odyssey gibi güzel bir adventure yapmışlar fakat menüye bir Load seçeneği koymamışlar. Klavyede F3 load görevi görüyor, fakat basınca ne bir menü çıkıyor, ne de başka birşey. Ayrıca "save" seçeneğine girip Backspace'e basınca "Cancel", "Destroy" diye iki seçenek çıkıyor. Daha oyunu doğru düzgün oynayamadım [hep en baştan]. Şu karmaşaya lütfen bir çözüm bulun.
2- Redneck Rampage'de "Outskirts"de "Sewers" adlı bölümü geçemedim. Gezmediğim yer, basmadığım [ateş etmediğim] düğme kalmadı. Şu bölümü nasıl geçeceğim?
3- Blood'da ikinci bölümün sonundaki karanlık tünelde 'Secret Place" olduğunu derginizden okudum. Fakat trenin altında kalmaktan kendimi alamıyorum. Açıklama lütfen?
Sorularım şimdilik bu kadar. Bir daha ki mektuba kadar hoşcakal.
Gökhan Erton
Zebani: Dünyada tek bir bilgisayar yoktur ki insanı çıldırtmasın. Bu

aletler karşısında insanın, ruh fırtınalarının çekimine kapılması her zaman mümkündür. Hatta bu konuda bir tane bilim kurgu kitabı bile var. İsmi Colossus. Bence her bilgisayarcı Türk genci bu romanı bir yerlerden [sahaflarda var] bulup okusunlar. Sen yine iyi dayanmışsın bir buçuk ay. Ne derler buna Türkçe de, peygamber sabrı mı? Neyse daha fazla çıldırıp Bakıköyü boylamadan sana yardım edeyim bari:
1- Bak şimdi, eğer oyunu CD'den oynuyorsan böyle bir seçenek çıkmaz. Çünkü oyun CD'den direk olarak oynanabiliyor. Ama eğer Install edersen dilediğin tüm menüler emrine amade olacaktır. Ancak Install ettiğin halde böyle bir şeyle karşılaşıyorsan, oyunu aldığın yere bir baskın düzenleyebilirsin. Bir de uyarı: Ne kadar acemi olursanız veya bilgisayarı yeni almış olursanız olun, bunu asla ama asla bilgisayarcınıza yansıtmayın. Ve bunu neden söylediğimi de sormayın. Şimdi aşağıdaki cevaba geçin hemen.
2- Outskirts dedin iyi ettin de Sewers hangi level oluyo hatırlayamadım. Adıyla değil de haritasıyla anlatsaydın belki yardımcı olurdum. Gözlerini biraz daha iyi aç derim, cheats dene demedim yalnız dikkat et.
3- Demek sen de Efe'nin oyununa gelip olmayan Secret bölümü bulacam diye trenin altında kalıp duruyorsun öyle mi! Sen iyisi mi bırak trenle uğraşmayı oyununa bak, Efe'den senin gazabını da ÖYS çıkaracak zaten bu sene.
Evet umarım çıldır nöbetlerin biraz olsun azalmıştır. Eğer hala azalmamışsa "Türkiye, Bilgisayar ve Çıldırmanın Sınırlarında" isimli kitabımı oku…

ZEBANİ: BUNDAN SONRA BÖYLE, İSTERSEN...

Merhaba Zebaniş
Naber? Beni sorarsan pek iyi değilim. Aslında üniversiteyi kazandım fakat ruh sağlığımı kaybettiğimi düşünüyorum. Sorularıma başlamadan önce senin hakkında birşeyler söylemek istiyorum [merak etme, ben bazıları gibi "şöyle olmalısın","böyle olsa" diyenlerden değilim]. Amatör bir çizersin ve kaçınılmaz olarak çizgi roman okuyorsun\okumuşsun. Bilimkurgu kitaplarına meraklısın. Geçmişi pek iplemiyorsun, geleceği düşünüyorsun [bunu ben uydurdum ehehe]. İnsanlar ve hayat hakkındaki düşüncelerini ise ucundan yakaladım gibi geliyor ama en iyisi bunu geçelim. Sonuç olarak seni ve yazılarını seviyorum. Köşenin daimi okuyucusu olacağım [holy editörlere duyurulur] vs. vs.
1- Rama'ya niye bu kadar kötü bir oyunu layık görmüşler?
2- Dune nasıl bir seri? Hemen çok güzel deme, yani politika mı ağır basıyor, bilimkurgu mu?
3- Premier Manager 97'de Promanager oynuyorum. Üçüncü ligdeyken hiçbir adam transfer edemedim. Sonra hırs yaptım şampiyon olarak 2. Lige çıktım ama hala kimseyi transfer edemiyorum. Üçüncü lig oyuncuları bile gelmek istemiyor bana... Eee daha ne bakıyon, soru bu işte. Niye bana gelmiyorlar?
4- X-Com 3'de Ufo'ları bir türlü düşüremiyorum. Sen nasıl beceriyorsun? [ya da becerebiliyor musun?]
Pekala sorular ve mektup bu kadar. Umarım mektubumu beğenirsin ve yayınlarsın. Bu arada sayfa ve yazı için özür dilemiyorum. Çünkü evde bulabildiğim en iyi kağıt bu ve yazım her zaman kötüdür. Be GOOD
Mustafa Ardıç
Zebani: İyidir, sağol. Hakkımda yazdığın şeyler hoşuma gitti. Çizgi roman okuduğum ve bilim kurgu kitaplarına olan merakım hakkında yazdıkların doğru. Çizer değilim ama Model Maker'ım [3D olayı]. Normal olarak kağıda bir masa bile çizemezken, 3D olarak yapamayacağım şey yoktur [hemen hemen]. Geçmişi, geleceği, insanları ve hayatı şimdilik boşver. Köşemin daimi okuyucusu olman gururumu [nedir ki gurur?] okşadı. Holy editörler ise kıskancından geberdi, göbekleri patladı. Sağol. İşte cevaplar:
1- Oyunu yapanlar belli ki gazetelerin bulmaca sayfalarıyla fazlaca haşır neşir olmuşlar. Yani bu kadar mükemmel bir romanın, ancak bu kadar kötü bir oyunu olabilir. İbret olması açısından TV'lere haber olmalı bence. Hatta programcılar bulunup bir an önce uzaya fırlatılmalılar.
2- Çok güzel [hehe]. Birçok şey ağır basıyor: Politika, Bilim kurgu, Macera, hatta ve hatta aşk bilem var.
3- Futbol oyunlarından uzak duruyorum demiştim, menajerlikle de aram yok ama senin için sordum soruşturdum, PM97'de transfer yapmak için assistant kiralaman gerekiyormuş. Sonrası bastır parayı istediğini al olmalı.
4- Ufolar belirir belirmez, hemen üzerlerine uçan yok edicilerini göndermelisin [walla isimlerini unuttum]. Fakat çok hızlı olman gerekiyor. Hatta bunun için Ufo'ların geldiği Dimension Gate'in yanına bir tane uçak bile dikebilirsin [bu uçağın ismini de unuttum walla].
Yazın için birşey diyemiycem. Gerçekten kötü. Hatta kağıtta bu soruların yazılı olup olmadığından emin değilim. Eğer bu soruları sorduysan bir mektup daha yolla açıklama için. Ama güzel yazmaya çalış. May the god be with you, brother. Bu arada zebaniş kim?

HOLY EDİTÖR: İSTEMEZSEM NE OLACAKMIŞ?

Merhaba Zebani
Nasılsın? İyisindir inşallah. Köşene bayıldım. Geçen aykini tekrar tekrar okudum [eylül]. Sorulaaaaar [çok salak başladım galiba. "in vertigo you will be" for holy editör after tokatlar]:
1- Masaüstü veya bilgisayar FRP ne demek? Ne farkı var? Nedir, ne değildir? Çıldıracağım..["no remorse no repent, we don't care what it meant" ama ben care what meant]
2- Diabloya bayıldım. Oynamaya doyamıyorum... Şimdi ben de FRP'yi sevmiş mi oluyorum? ["oğlum yemek vakti kapat şu bilgisayarı artık"."Senitarium, just leave me alone"]
3- Ben ROCKOON'da bateristim...N'olur mektubumu yayınla da yap şu kardeşlerine bir iyilik, adımızın duyulması bakımından ["when we start to rock, we never want to stop again"]
4- Metallica dinlediğini öğrenince çok sevindirik oldum [You the phantom lord]
5- Bana lütfen hiçbir oyun tavsiye etme [Who we are, ask forever, never [alakasız oldu]].
Mektubumu yayınladığın için şimdiden teşekkür.
Onur "f... it all and f...in' no regrets" Öztürk
Zebani: Eylül Overdose gerçekten çok iyi oldu. Halktan tebrik mektupları yağıyor. Ali Kırca, Siyaset Meydanı'na baş konuşmacı olarak davet bile etti beni [O da Overdose fan'ı]. Neyse ben de "I will be an Engineer" diyorum ve cevaplara başlıyorum:
1- Birisi Masanın üstüne çıkılarak oynanan, diğeri de bilgisayarın karşına geçip gözlerin kör olmasını sağlayan FRP diyeceğim kısmen doğru olacak. Masaüstü, bir grup kurularak [ruh hastaları olmayan cinsten] zar, dungeon master, kitap ve bolca zararlı yiyecek eşliğinde oynanan ve yerine göre çok eğlenceli olan bir FRP çeşidi. Bir tür tiyatro da denilebilir. Diğeride bunun bilgisayar karşısında yapılanı. Bu arada "mr. And Mrs. Brown are going together to the cinema"
2- Teoride ve bilgisayarda evet. Ama Diablo işin biraz kolay ve Action tarafı. Fazla detay yok anlayacağın. Sen bir de Masaüstü FRP'yi denemelisin. Fakat masaüstü FRP gerçekten de hiçbir psikoloğun yapamadığı bir Psikolojik analiz yapar ve sen farkında olmadan Psikolojini ele verirsin. Yani önce kendini tanı, sonra oyna diyorum. Ve "Lara Croft is one the sexy women that I ever seen"
3- Bakın insanlar, bu arkadaşlar ROCKOON adlı bir rock grubu kurmuşlardır ve bu kutsal müziği yaparak, insanların kendilerine ilgi ve saygı göstermesini beklemektedirler. Saçma sapan bir pop çağında yaşadığımızı göz önüne alarak bu arkadaşlara elimizden gelen desteği vermek birincil görevlerimiz arasında yer almalıdır. Duyduk duymadık demeyin. "All I know is the Holy Hıyarı toposh'dur"
4- Dinlerdim. Ama artık dinlemiyorum. Hatta ve hatta onları sevmiyorum. Benim için öldüler. Sad but true...
5- Harikasın. Süper. Seni en düşünceli Overdose okuyucusu olarak ilan ediyor ve Ramiz Taşkınlar ile birlikte aynı otobüste önde oturmak suretiyle onurlandırıyorum [Ramiz'in yanına hamile kadın oturmuşsa onu kaldır]. "No more mr. Nice guy"
Benden de sana teşekkür ve eğer grubunuz kaset veya demo çıkarırsa bana bir tane gönder. Şunu da hiçbir zaman unutma: "Overdose increases your Sick addiction".

ZEBANİ: ALTI SİYAH SAYFA İLE BAŞBAŞA KALIRSIN!

Merhaba Zebani
Bu sana ikinci mektubum fakat ilkini yayınlamadın. Sorulara geçmeden önce sana faksla veya E-Mail'la mektup yollarsam yayınlar mısın? Bunu dergide yaz ve beni aydınlat. Şimdi sorularıma geçiyorum:
1- Piyasada içinde 500-750 görev arasında değişen C&C için CD'ler görüyorum. Bir tanesini aldım hatta, fakat çalışmadı. Merak ettiğim şey bu kadar görev bu CD'ye nasıl sığıyor? Madem sığıyor, neden Westwood 15 tane level koyuyor?
2- Samurai Spirit'i ne zaman açıklayacaksınız? Eğer açıklayacaksanız hareketleri de yazmanızı tavsiye ederim.
3- Fifa 98 ne zaman geliyor?
4- Bu da size bir haber: Tiberium Sun benim anladığım kadarıyla uydurma değil. Westwood'a bir E-mail attım ve bu soruyu sordum.

TAVSİYE SORMAYIN!

Tavsiye Sormayın hem sizi hem de bizi azaptan kurtardığı ikinci zafer ayına giriyor. İşte bu ayın sormamanız gerekenleri...

REAL TIME STRATEJİ
1- Command & Conquer
2- Red Alert
3- Dark Colony
4- Warcraft 2

STRATEJİ
1- XCom3
2- Theme Hospital
3- Dungeon Keeper
4- Warlords 3
5- Birthright

DOOM-GİBİN
1- Hexen 2
2- Quake
3- Blood
4- Outlaws
5- Heretic
6- Redneck Rampage

SPORT-Football
1- FIFA 97
2- Sega W. Soccer
3- Sensible W.W.Soccer

ACTION
1- M.D.K
2- Tomb Raider
3- Time Commander
4- Perfect Weapon

ADVENTURE
1- Atlantis
2- Toonstruck
3- Broken Sword
4- Titanic
5- Larry 7

SPORT-Manager
1- Premier Manager 97
2- U.S.M 2
3- Player Manager 2
4- C. Manager 2

RACING
1- Need for Speed 2
2- Carmageddon
3- Motoracer
4- Grand Prix: Formula 1

FRP
1- Daggerfall
2- Diablo
3- Magic The Gathering

SPORT-Basketball
1- N.B.A Live 97
2- N.C.A.A 97

FIGHTING
1- Xmen
2- Virtua Fighter 2
3- Mortal Kombat 3

Cevapta 97'nin son çeyreğinin sonuna doğru çıkacakmış. Strateji sevenlere [bana] duyurulur.
5- Film CD'lerinin fiyatı nedir? Mesela The Lost World?
6- Sence oyun firmaları arasında en iyi firma hangisi?
7- Hani derginin en son sayfasında yazarlarınızın resimlerini koyuyorsunuz ya, bir kere de gerçek resimleri koyun.
8- Allah aşkına siz bu Serkan'dan ne istiyorsunuz. Bu çocuk o kadar beyinsiz mi? Serkan korkma ben arkandayım
Eveeeeet sorular ve tavsiyeler bu kadar. Zebani bu mektubu yayınla. Yayınla ki yenileri gelsin. Bu bir TEHDİTdir.
Şükrü "Cimbom" Yıldızel
Zebani: Yayınlamadığım ilk mektup sahipleri derneğine şikayetlerini bildir bence. Bu dernek teorik olarak "Zebani'nin çürümüş kalbini gümüş tepside görmek istiyoruz" ilkesini benimseyip harıl harıl beni aramaktadırlar. Tek ümidim ikinci mektuplarını yayınlayıp bu lanetli güruhun bir an önce beni affetmesi. Sen de söyle onlara bu isteğimi. E-mail'lere cevap olayı yakında başlayacak [bilgisayar da sorun diz boyu].
1- 82.000 kere dedim sana değil mi abartma diye? Ne 500'ü, ne 750'si abi? Bu görevler topu topu 75 ile [-ila da olur] 100 arasında değişir. Ayrıca bir CD'ye koskoca Britanicca ansiklopedisi sığıyor da bu niye sığmasın. Programcılar bunun için para alıyorlar zaten. 750 görevin hepsini birden koymamalarının tek sebebi sıkıntı. Bu arada ben 750. Görevde takıldım. Bilenler bana cevap yollasın [ehehe].
2- Bazı yazarları Japonyaya yolladık araştırma ve inceleme için. Geri dönmeyi başarırlarsa açıklayacaklar. Bu işin şakası ama eğer Holy hıyarının keyfi gelirse belki yazarlardan birisine açıklatır. Benim "şu oyunu veya bu oyunu açıklayın bakiim" şeklinde hiç ama hiçbir yaptırımım yok.
3- Fifa 98 önümüzdeki sene gelecek diye bazı söylentiler var. Bu söylentileri de biz çıkardık. Yani işin doğrusu bilmiyorum [bilmiyoruz].
4- Bu oyun öyle bir merak konusu oldu ki, artık gelse de oynamayacağız, oynatmayacağız, açıklamayacağız hatta ve hatta geldiğini inkar edip hayallerimizin peşinden koşmaya devam edicez.
5- Lost World'ü seyretme bir kere. Felaket kötü bir film. Godzilla bile çok daha iyi. Adamlar baktılar ki dinozor olayı tuttu, ceplerini dolduruyor, bol bol efekt yığıp sıradan "yeniden canlandırma" gibi bayat bir senaryo ile yeni yeni 3D dinozorları filmin orasına burasına serpiştirip "seyredin işte, tüketin ve soru sormayıp, eleştirmeyip memnun kalın" mesajları ile filmi gayet güzel kakalamışlar. Reklamların ve medyanın dolduruşuna gelmeyin sakın. Ha unuttum ya sen fiyat soruyodun di mi? tüh! Neyse 20-25 dolar arasında değişiyor filmler [birisinin "Lost world nasıl?" demesini bekliyormuşum demekki. Toplumsal boş konuşma damarım kabardı idare et. Sen de idare et hıyar holy!!].
6- Bu soruya tek bir cevap vermem hem doğru değil hem de diğerlerine haksızlık olur. Zaten oturup da düşünmedim hiç en iyi hangisini olduğunu. Ama eğer bana "gelmiş geçmiş en iyi oyun firması hangisi" diye soracak olursan "Cinemaware" derim [eskiler bilirler]. He he he hile yaptım
7- O resimlerin sahte olduğunu mu düşünüyorsun? Onları hepsi gerçeğin ta kendisi. Dergice şahsiyetsiz olup, duruma göre Bukalemun gibi şekil değiştirdiğimiz için orada çıkan resimler tamamen doğrudur. Hatta Fotoğrafçımız bizim resmimizi çekmeyi reddediyor bazen. Korkudan.
8- Bu konu hakkında bakınız: geçmiş Game-Show sayıları ve serkan mavraları [kaynaklar: engin abla ve mac yazıları].
Zaten tehdit mektupları almaya alıştım. Hatta böylesi daha eğlenceli olmaya başladı. İnsanların isteklerini yerine getirmesinde "zar zor" metodlar kullanmasını görmek tam bir deneyim oluyor [hihi].

HOLY EDİTÖR: NE O TEHDİT HA!

Sevgili Zebani
Bu sana yazdığım ilk mektup ve köşeni beğenerek takip ediyorum. Köşenin muhteşem olduğunu ve sorulara verdiğin çözümlerin gerçekten etkileyici olduğu kanısındayım. Neyse gelelim sorulara:
1- Senin de en az benim kadar Megadeth'le ilgilendiğini sanıyorum. Son albümü çıkmadan 1 ay önce elimdeydi ve çok beğendim. Gerçekten iyi bir performans yakalamışlar. Tebrik etmek lazım.
2- Lighthouse'un açıklamasını yayınlamayı düşünüyor musunuz? Düşünmüyorsanız yardım elini bir uzatsan iyi olur. Denizaltı yolculuğu sonunda geldiğim yerde elektrik olayını hallediyorum. Fakat kereste kesip karanlık ada da köprü kurmaya çalışırken yaratığın teki gelip bozuyor. Ne yapmalı?
3- Biraz eskimiş ve hakkında soruların bitmediği bir oyun ama Red Alert'de Allied'ların son bölümünde koskoca sovyet ordusu nasıl yok edilir?
Köşende her ay ileri gittiğin bir gerçek. Ayrıca Mac'de bir büyüktü ama sen de onun kadar büyüksün ve Mac'i aratmıyorsun. Game Show seninle de en az Mac'le olduğu kadar muhteşem.
Gencer "Can't be without Game Show" Güvenç
Zebani: Bak bu senin gönderdiğin ilk mektubu yayınlıyorum ve kendine dikkat et diyorum. Diğer ilk mektup sahipleri "senin ne özelliğin var lan, gel bakalım buraya" diyerek kafa derini yüzebilirler. Dikkatli ve soğukkanlı ol. Boş tehditlere aldanma, korkma. Azrail'in gözlerinin içine bak ve ona "işte karşındayım, eğer öleceksem de ayaklarımın üzerinde öleceğim, dizlerimin üzerinde değil" mesajı gönder [nasıl yaparsın bilemem]. Sonra bu kadar abarttığım için gel beni bir güzel döv, ısır, cimcikle
1- Megadeth'in son albümünü ben de çok beğendim. Sanki yeni bir tür Trash müziği mucidleri gibi geldi bana. Ben Dave Mustaine'le IRC'de chat yaptım ve bana "senin eleştirilerin olmasa böyle bir albüm çıkaramazdık" dedi. Ben de tebrik ettim.
2- Hıyar Holy editör "hayır şu anda düşünmüyoruz ama Umberto Eco hocamın da dediği gibi bu hiçbir zaman düşünmeyeceğimiz anlamına gelmez epistomolojik olarak" gibi birşeyler zırvaladı. Ben de oynamadım açıkcası. Ne desem bilmiyorum.
3- Nasıl nasıl yok edilir yaa?! Aslanlar gibi savaşıyon, arkanı sağlama alıp saldıracaksın bitirecekin.
Yaptığın iltifatlara teşekkür ederim Elimden geleni yapmaya çalışıyorum. Bundan sonra da yapmaya çalışacağım ve artık bugünkü alçakgönüllülük sınırımı da aşmış bulunuyorum. Şimdilik hoşcakal.

ZEBANİ: SEN DE KAFASI KARIŞIKLARDANSIN GALİBA?

Sevgili Zebani
Öncelikle sana Game Show hayatında başarılar diler, devamını ümit ederim. Sevgili Murat Adanç'a ise yeni hayatında sağlıcakla kalmasını dilerim. Sırada sorular:
1- Son günlerin moda oyunu Dungeon Keeper. Sence nasıl? Almaya değer mi?
2- Larry 7'de hileli zar yapmak için tuvalet kağıdı ve zımpara lazım diyor 28. sayıda. Tuvalet kağıdını buldum. Ama zımparayı bulamadım. Nerde bu zımparaaaaa?
3- Bence köşen çok otostik olmuş. Bu laftan sonra bana çok teşekkür edeceğini biliyorum. "çok mersi, çok mersi, geliyor elimin tersi".
4- Bi bilgisayarcıya gittım ve ondan fiyat aldım. Aldığım fiyat şoyle ben ona AMD75 cpu vericem [kendi Cpu'mu], o bana Inten 166 Cpu verecek. Bende üstüne 140 S ekliycem. Sence bu fiyat iyi mi? mantıklı mı?
5- Bana tavsiye edebileceğin güzel bir F1 türü yarış oyunu var mı?
Şimdiden herşey için teşekkürler
Enver İşman
Zebani: Murat Adanç'ın dergiden ayrıldıktan sonra yeni bir hayata başladığını hiç sanmıyorum ama neyse. Hayat meselesi değilmiş gibi geliyor bana. Siz şimdilik başarı dualarınızı esirgemeyin benden, onlarla ayakta duruyorum bakmayın siz [he he]. Evet cevaplar:
1- Dungeon Keeper güzel bir oyun. Özellikle Underground bir ruh taşıyan tüm karanlık tiplerin bu oyundan hoşlanacağı kesin. Sürükleyici ve dinamik. Almaya değer yanı. Alın bunu.
2- Senin bulduğun tuvalet kağıdı zaten zımpara kadar sert olduğundan başka bir zımpara kağıdı aramana hiç gerek yok. Zaten arasan da

OVERDOSE MANİFESTO

1- Herşeyden önce Overdose, zaman ve mekan ne olursa olsun, önüne ne kadar engel birikirse biriksin yılmadan savaşacak, hatta ve hatta evren büzülüp yok olsa da, bilinen tüm biçimlerin ötesinde var olmaya devam edecektir.
2- Overdose yayılmacı bir politika izleyecek ve bu amacının gerçekleşmesi doğrultusunda, kendine has yöntemleriyle ve serbest bir vicdanla harekete geçerek elinden geleni ardına koymayacaktır.
3- Overdose'a gelen her mektup ve karşılığında verilen her cevap gerçektir (ben de dahil). Diğer bütün şeyler kurgudur (kel alaka).
4- Overdose sayfaları siyah üzerine beyaz yazılı olacak ve bunun karşısında olan(lar) anında geri püskürtülecektir.
5- Overdose'un yazılarına ve içeriğine burnunu sokma cesareti gösteren tüm canlılar tarafımdan deformasyona uğratılacak, hala ısrarlı olanlarında yaşama sevinci elinden alınacaktır.
6- Overdose'a gelen her mektup değerlendirmeye alınmakla birlikte, bu konu da şüphesi olanlara intihar telkin edilecektir
7- Overdose'un varlığını tehdit eden en önemli unsur Holy Editör'lerdir. Bunları yok etmek için, fırsat bulunur bulunmaz A planına geçilecek, olmassa B planına başvurulacak, o da olmassa C planı uygulanacaktır.
8- Ancak A planı psikolojik ve sosyolojik sebeplerden dolayı açıklanmayacaktır.
9- Zaten B ve C planları da şu anda inşaat halindedir.
10- Overdose'un görevini tam olarak yerine getirebilmesi için gereken lojistik destek, şirket tarafından karşılanmalıdır, karşılanacaktır.
11- Karnım acıktı, Diet Kola isterim, yeni klavye, yeni mouse, Para da bitti...
12- Overdose yazarı bundan sonra oyun açıklamayacaktır. Bu konudaki tüm talepler esef ve ibret verici bir şekilde sonuçsuz kalacak, inat ve ısrar halinde ise Almanya'ya kaçılacaktır.
13- Overdose dergideki tüm yazarlarla iyi ilişkiler içinde olmaya özen gösterecektir. Karşı tarafın bu özeni suistimal etmesi halinde takınılacak tavır ve sonucu gazetelerin 3. Sayfasında geniş olarak yer alacaktır.
14- Bu bir manifestodur. Diğerlerinin aksine basılamaz, çoğaltılamaz, cut, copy, paste, find, replace, go to.. yapılamaz. Hatta izinsiz okunamaz bile.
15- Bitti.

bulamayacaksın. Kısaca sen zarları tuvalet kağıdı ile hileli zar haline getir bakalım.
3- Otostik mi olmuş? Af buyur anlamadım. Otistik diyesim geliyor ama bunu kastetmedin umarım [kafan ağır geliyor heralde sana!]. Neyse senin için duvarlara "sadece ölü getirene" diye başlayan bir ilan astım haberin olsun. GameShow'da bana 10 mafya babası acımasızlığındadır derler.
4- Bak şimdi bir bilgisayarcıyla anlaşmaya vardıysan eğer, o anlaşma mutlaka ama mutlaka bilgisayarcının lehinde olmuştur. Ne kurtdur onlar sen bilmessin. Bence söz konusu bilgisayarcılar olunca bir miktar şüpheci ve bolca da paranoyak olmak gerekiyor. Teklifini ve karşında alacaklarını tekrar tekrar gözden geçir ve bıkmadan usanmadan sorular sor. Her ne kadar bu teklifin iyi gözükse de.
5- Hayır.
Ben de birşey değil diyorum ve sürekli mektup göndermeni bekliyorum. Bay bay...

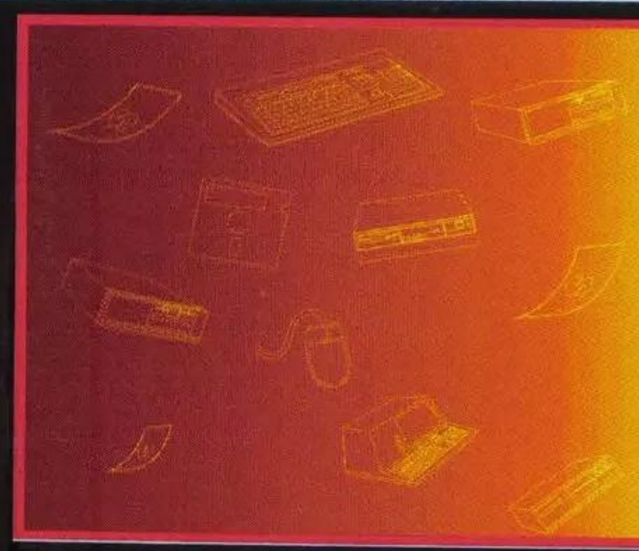
HOLY EDİTÖR: TAMAM, UZATMA DA İŞENE BAK SEN.

Selam Zebani
Valla aferin yani. Overdose'da bize Macbeth'i aratmıyorsun doğrusu. Her ne kadar Mac'e üzülmüş olsamda elden ne gelir? Ne demişler "denize düşen zebaniye sarılır". Bu arada umarım başın Holy editörle derde girmiyordur, Neyse:
1- Yaw bu Lighthouse'da eve giriyosun, sağdaki ilk odaya giriyosun ve rafların arkasında lanet olasıca bir kasayla karşılaşıyosun. Bir mektuptan şifrelerinin 5-18-24 olduğunu öğrenip şey gibi! ortada kalıyorsun. Valla açamadım bu kasayı !?
2- Duyduğuma göre yakın gelecekte [A.J - After Judgement 2037] Daggerfall SVGA olarak çıkıyormuş?
3- Daggerfall'u aldığımda kutusuna birde baktım ki "Chapter 2: Elder Scrolls" yazıyor. Bunun birde Chapter 1'i mi vardı yani?
4- "M.I.B" ne zaman geliyo yaaa? Aylardır reklamını görüyorum. Bu arada gitmediysen kesinlikle "Scream" e git. Zebaninin [pardon katilin] biri var, önüne geleni kesip biçiyo...
5- Larry'de şu lanet olasıca karanlık odaya 2. kez nasıl gidilir? Havalandırma bir işe yaramıyor.
6- Şu lanet olasıca Red Alert'de falan ne buluyorlar anlamıyorum. Oyunu az daha bitiriyodum, sonlara doğru iyice sıkıntıdan fıttırıp kendi adamlarımın üzerine Tanyayı saldım. Oyun çok monoton bence [hepsi aynı: KKND, C&C, Counter Strike...]. Bu güne kadar bir tek Warcraft 2 ile Civ2'yi çok sevdim, onlardan da ayrıldım.
7- Atlantis gerçekten de o kadar güzel mi? Almaya değer mi? Çözümünü vermeyi düşünüyor musunuz?
Sana, size, sizlere tüm yayın, oyun, cheat, ablalık, ve Overdose hayatınızda başarılar..
Cihan "psycho" Beşiktepe
Zebani: Teşekkür ederim ama Overdose'u illaki de Machbet'le kıyaslamayın bence. Burasını başkasının yerine gelen bir köşe olarak değil de tamamen yeni ve kendi halinde bir köşe olarak algılamanız daha doğru olur. Ayrıca neden denize düşmeyi böyle tehlikeli bir şey olarak anlıyorsunuz bakiim. Ee siz böyle anladıkça tabii bana sarılacaksınız. Sizi gidiler siziiii...Holy meselesine ise hiç girmiyorum.
1- Kasaya tekme atmayı dene diyeceğim hiç olmayacak. Walla daha önce de belirttiğim gibi Lighhouse'u hiç oynamadım. Holy hıyarına baskı yapın da açıklasın bu oyunu. Ben şu anda onun aleyhinde sonuçlanacak vahşi cinayet planları yapmakla uğraşıyorum.
2- Evet SVGA olarak çıkacak ve yılbaşına kadar hazır olması bekleniyor. Zaten yılbaşı oyun firmaları için oldukça önemli olduğundan Daggerfall'da yılbaşında çıkıp bomba patlatabilir. Kahinsel [ne?] güçlerimi kullanarak Tiberium Sun'ın da yılbaşında çıkacağını öngörüyorum [Tam bu anda gökgürültüleri ve yağmur başlar].
3- Vardı tabi ya: Arena Elder Scrolls. Yaklaşık 5 senelik bir oyun olan Arena o zamanlar çok moda olan doom-gibin frp'lerin ilk örneklerinden bir tanesiydi. Ama Arena'da bug doluydu haberin olsun.
4- M.I.B, uzaylılardan aldığım son sinyallere göre 3 Ekim cuma günü 2600 sinemada birden gösterime girecek (hani olur ya Amerika'da). Scream'e bit tabii ki gittim. Wes Craven dostum yapar da ben gitmez miyim. Fakat sen filmi yüzün perdeye ters dönük olarak seyrettin galiba. O filmde bir tane zebani (pardon katil) değil, iki tane zebani (pardon katil) var. Sen Helloween'i seyretmiş olmayasın? O film de bir tane Zebani (pardon katil) vardı. Bu arada gerçek katil (pardon zebani) hala yaşıyor.
5- Bir kere o adaya 18 yaşın altındakiler girmesin, girerse de sesleri kapatsın. Şincik sen o odaya girdiysen ve don paça cıbıldak kaldıysan işini bitirmişsin demektir. Hala niye oraya girmekte ısrar ediyorsun ki. Seni gidi seniiii hoşuna gitti di mi?
6- Bak şimdi bir oyunu alıp son bölüme kadar oynadıktan sonra "sıkıldım" diyerek o oyunu aşağılaman biraz saçma olmuyor mu? O oyunu alıp oynayanlar demek ki senin anlamadığın veya anlamak istemediğin birşeyler bulup zevkle oynuyorlar. Hem sen sakın son bölümü geçemediğin için Tanyayı kendi askerlerinin üzerine salmayasın? Hı?
7- Atlantis gerçekten o kadar güzel oyun. Fakat sen monoton bir yer bulup oyunu sıkıntıdan fırlatıp atabilirsin. Diğer bütün hallerde oyun çok güzel. alınır...
Bizden de sana mektup gönderme hayatında (ne demekse) başarılar. Hoşcakal.

ZEBANİ: SENİN PARANTEZLERİN NASIL HOLY HIYARI, EHE!

Merhaba Zebani
Öncelikle seni tebrik ederim. Performansın çok iyi, hiçbir şey kaçmıyor. Yanlız bence renklendirme beyaz üzerine siyah olsun, böyle insanın içi kararıyor ya!! Bu arada orada havalar nasıl? Ben burada güneşin, denizin [öhööö], bisikletin tadını çıkarıyorum. Neyse sıra sorularda:
1- Abi son zamanlarda bir Tiberium Sun'dır gidiyor. Nedir bu? Yenir mi? İçilir mi?
2- Sim Streets ne zaman çıkacak?
3- Geçen aylarda verdiğiniz NFS2 cheat'lerinden Ford Indigo ile ilgili olanı her türlü kombinasyonu denememe rağmen beceremedim.
4- Dediğin gibi Psikolojik baskı uyguluyorum: "gözünüzün yağını yiyim CD verin, yoksa intihar ederim!"
5- Laryy 7 mi? Discworld 2 mi? Last Express mi? Hangisini alayım?
6- Broken Sword'u almayı düşünenler! [biraz geç kaldım ama görev kutsaldır].
Türkiye'dekilerin hepsinde 2 no.lu CD bozukmuş, ona göre; tabii yaklaşık 60$ verip box almazsanız [kaynak sağlam].
Yeni köşende başarılar. Böyle devam et, nasıl olsa benzin bizden
Ragıp "Psycho" Zık
Zebani: Performansımı Shell motor yağına borçluyum (abartmıyorum demiş miydim?). Renklendirme konusunda ise bakınız: Overdose Manifesto. Burada havalar gayet iyi. Biz de hüzünlü ve romantik sonbahar mevsimin tadını çıkartıyoruz; ne var? Kıskanacağımızı mı sandın? Çatla, patla...
1- Ne yenir, ne içilir, ne olduğu da belli değildir. Canımız sıkılmasın diye tarafımızdan uydurulmuş bir söylenti, bir Mit'dir aslında. Eğer mitolojiye inanıyorsan, Tiberium Sun'ın bir gün dünyaya inip insanların merak duygularına doyurucu bir tatmin getireceğini bil yeter.
2- Tüm akıllı oyunlar gibi yılbaşında çıkacak (tır heralde).
3- Bu, Mert'in verdiği ilk sorunlu Cheat değil, sonuncusu da olmayacak (kendi sözlerinden alıntıdır, yüzsüz herifin).
4- Yaw eskiden intiharlar da bir başkaydı be. Mesela çoğu intihar umutsuz veya imkansız aşklar üzerine olurdu. Sonra toplumsal talihsizliğimizin sürekli aleyhimize işlemsiyle bu intiharlar "geçim derdi" kimliğini kazandı. Ama yeni moda intiharlara bakın siz: "CD vermeyen bir dergiye daha fazla dayanamayan Ragıp Zık (parantez içine yaşını koy), kendini banyoda asmak suretiyle intihar etmiştir. Talihsiz Ragıp'ın arkadaşları...."
5- Üçünü de al derim ben. Ama ilk tercihin Larry 7 olsun.
6- İşte düşünceli bir okur daha. Ragıp seni de Yüksek Overdose nişanı ile onurlandırıyorum fakat, otobüste yer kalmadı be abi, idare et artık ayakta (hehe).
Tabii ki benzin sizde ama birisinin de o benzini işler hale getirmesi gerekiyor değil mi? Senden sürekli benzin bekliyorum. Hoşcakal.
Evet yine bitti işte. Bu bitişlere bir dur demek isterdim. Başlangıçlar da içime dolan sevinç duygusunun yerine hep bu bitişlerin hüzünlü havası mı gelmeli? İşte cevabını bilemediğim bir soru daha? Sorular hep var zaten, bol bol. Fakat iş cevaplara gelince: Hepsinin üstü kalın perdeyle örtülü. Ah bir kaldırabilsem o örtüyü, acaba karşıma çıkana hazırlıklı olabilecek miyim? Hala ayakta dimdik durabilecek miyim? Gözlerimi kaçırmadan, izleyebilecek miyim? İşte yine aynı şey: Bolca sorular. Cevaplar: Yok. Ama en azından sizin sorularınıza cevap verebiliyorum! Kısacası sohbet, tartışma, espri, soru-cevap gibi kavramların bambaşka boyutlarına seyahat etmek isterseniz, içinizdeki kışkırtıcı dürtülerin çılgınca seslerine kulak verin ve bana yazın. Karanlık ve Aydınlığın arasında bir yerlerde bekliyorum. Şimdi tabutuma girmem gerek. Stop.

POLAT "ZEBANİ" YARIŞÇI
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok. Akel İş Hanı. No:2/5
Beşiktaş 80690 İSTANBUL
e-mail: overdose@gsmnet.com



NOT ENOUGH MEMORY

Herkese merhaba. Gene sinirlerimi bozdu bu zebani. Ne demek lan kafası karışık. Sen bize karı-şık diyerek neyi kastediyosun lan. Bak bak bak... Haddini bilmeden bir de kampanya başlatmış. Yok neymiş bundan sonra herkes [ ] şeklinde parantez kullanılacakmış. Ulan senin ne haddine kampanya çıkarmak {Bak şimdi çok kızdım}. Sen kim, kampanya çıkarmak kim. Kimse senin kampanyana destek vermez {Değil mi? Özgürcüm.}. Beni sevenler arkamdan gelsin, parantezlerini {} şeklinde yapsın. Yaşasın "No Filozofi No Karmaşa", kahrolsun Zebani..

Serkan Uybaş

STEEL EMPIRE

Risk oyununu bilir misiniz? Kamer bilgisayarın eski yerinde {Daha dergi bilem yokken.} altı kişi bir araya gelip, zavallı bir A500'ün başına çöreklenirdik. Sonra Risk'i yükleyip saatlerce başından kalkmazdık. İşte bu oyun da aynı Risk gibi, beş kişi tarafından aynı anda oynanabiliyor. Eğer oynayacak beş kişi bulamazsanız diğer elemanları isterseniz bilgisayar oynuyor. Fethetmeniz gereken bir gezegen var. Tabi bu işi sizden başka isteyenler de olacaktır. Bu yüzden önce düşmanları yok etmeniz gerekiyor. Gezegen üzerinde ele geçirdiğiniz her bölgede vergi topluyorsunuz. Topladığınız bu vergiler ile fabrika yapıyorsunuz, yaptığınız fabrikalarda robotlar üreterek yeni topraklar ele geçiriyorsunuz. Sonra bu ele geçirdiğiniz topraklardan daha fazla para topluyorsunuz. Bu da daha fazla fabrika ve daha fazla robot demek. Bu bir kısır döngü, kısacası mümkün oldukça fazla toprak

ele geçirmeye bakın. Oyun başladığında karşınıza bir harita çıkıyor. Oyuna ilk başlayacağınız yerde sizin renginizi taşıyan bir bayrak göreceksiniz. Oyunda yapacağınız işlemleri alttaki sekiz ikonu kullanarak yapıyorsunuz. Şimdi başlangıç yerine ilk robotlarınızı üreteceğiniz ilk fabrikanızı kurun. {Altaki ikonlardan soldaki fabrika resmi olanını seçin }. Kuracağınız fabrikanın büyüklüğü yapacağınız üretimi artıracaktır. Eğer kurduğunuz fabrikanın kapasitesi yeterli gelmezse sağdaki fabrika resimli ikonu kullanarak fabrikanın kapasitesini artırabilirsiniz. {Unutmayın ki bunların hepsi para demek...} Şimdi üzerinde robot resimleri bulunan ikonu seçerek fabrikada üreteceğiniz robotu seçin. Fabrikalarda üretebileceğiniz dokuz değişik robot modeli var. Her robotun kendine has özellikleri olduğundan üreticeğiniz robotu dikkatli seçin. Eğer iyi bir robot yapmak isterseniz bu sizin fazla zamanınızı alacaktır. Bu yüzden ilk önce basit bir robot üretin. Turn geçirerek robotunuzun üretilmesini sağlayın {Alltaki ikonlardan sağ üstte olanı}. Robotunuz hazır olduğunda çevrenizde bulunan toprakları istila etmeye başlayabilirsiniz. {Sol üstteki ikon } Önce robotun bulunduğu bölgeyi, sonra gitmesini istediğiniz bölgeyi seçin. Çıkan ekrandan transfer olmasını istediğiniz robotun adını seçerek trasferi tamamlayın. Bir turn daha geçirerek robotun gitmesini istediğiniz yere ulaşmasını sağlayın. Şimdi robu seçip bayrak ikonunu klikleyerek o bölgeye bayrağınızı dikin. Artık o bölge sizin oldu ve vergi almaya başladınız. Birde oyunda savaş ekranları var. İstenilirse savaş ekranlarını kendinizde yönetebiliyormuşsunuz {Ben bulamadım}. Levent öyle diyor {Salak Levent değil, Levent Göçer}. İşte oyunu bundan ibaret.

Bu ay yer sıkıntısı yüzünden sadece iki oyun açıklıyabildim. Bizim köşemiz hala 1.5 sayfada kalıyor. Ne yapalım editörün taktiri. Bu arada bu ay fuar olduğu için dergi daha erken çıkacak gibi söylentiler var. Yani bana öyle söylendi ben de yazımı erken verdim. Fuara gelirseniz bizimle tanışma fırsatınız olur, Emin, Mert, Engin, Özgür vs... hepinizi bekleriz görüşmek üzere hoşcakalın...

DEFENDER OF THE CROWN

Bir zamanlar İngiltere'de, taa Robin Hood zamanında İngiliz toprak ağaları {Lordlar} vardı. Bu ağalar kendi aralarında savaş halindeydiler. Amaçları bütün İngiltereyi ele geçirmek. İşte bu oyunda siz bu lordlardan birini yönetiyorsunuz. Oyun her ne kadar bir harita stratejisine benzese de çok değişik animasyonlarla bu sıkıcı havadan çıkartılmış. Mesela canınız sıkıldığında bir kale baskını düzenleyerek can sıkıntınızı giderebilirsiniz. Aynı şekilde kale kuşatması yaptığınız da catapult'u siz yönetiyorsunuz. Oyunun konusunu anlattığımıza göre şimdi gelelim nasıl oynanacağına. Ana menüde altı seçenek var;

Hold Tournament : Diğer lordları da toplayarak bir turnuva düzenlemek. Bu tür turnuvalar genelde idda üzerine olur. Bir toprak parçasına ya da şerefine turnuvaya katılabilirsiniz.

Seek Conquest : Ordunuzu bir yerden başka bir yere transfer etmek için bu seçeneği kullanıyorsunuz. İki çeşit ordunuz var bunlardan birisi bulunduğu toprağı koruyan ordu, öbürü hareket ettirdiğiniz, saldırılar yaptığınız ordu {Campaing}

Go Raiding : Eğer yeterli güçte bir ordunuz yoksa yapmanız gereken güçlü bir kaleye gece baskını düzenleyip, kalenin kasasını boşaltmaktır.

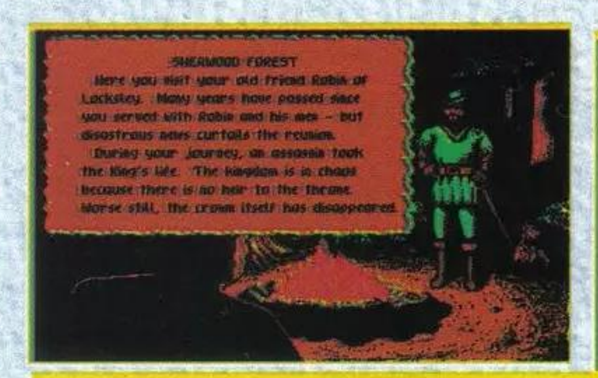
Buy Home Army : Kendinize yeni bir ordu kurmanın en basit ve tek yolu. Read Map : Toprak parçalarının aylık ne kadar vergi verebileceğini, hangi ordunun kontrolünde olduğunu vs. öğrenmeye yarayan menü.

Pass : Bir işlem yapmadan turn geçirmek için.

Options : Oyundaki çeşitli ayarlar; yeni oyun başlatma, müziği aç, kapa {Müzikleri kesinlikle kapatın. Son çıkan ses kartları yüzünden artık butür müzikler insanın kulağına hiç hoş gelmiyor }, falan filan...

Ordunuz üç değişik birlikten oluşuyor. Bunlar; askerler, şovalyeler, catapultlar. Catapultları sadece kale kuşatmalarında kullanıyorsunuz. Bir kaleyi kuşatması yaptığınızda önce catapult ile kale duvarlarını yıkmalısınız. Elinizdeki taşlar sayılı miktarda olduğundan, taşları sallarken dikkat edin. Eğer kale duvarlarını yıkmayı başaramazsanız üzülmeyin, bir kaç tane ateş topu göndererek kalede yangın çıkarabilirsiniz.

Oyun çok eski olduğu için grafikleri ve sesleri o kadar iyi değil. Ama konusu {Hala hatırlayabildiğime göre} çok güzel. Zebani yuvarlak parantezlerden hoşlanmaz, çünkü ona eski bir anısını hatırlatıyormuş.



Çelik
BİLGİSAYAR

Filmin En Heyecanlı Sahneleri

ÇELİK
BİLGİSAYAR
ADI GİBİ SAĞLAM

ÇELİK BİLGİSAYARDAN işte HİZMET işte KALİTE

- PC Upgrade'inde KALİTE ve UCUZ fiyatlar
- PC GOLD Bilgisayar alan herkese süpriz hediyeler ve ücretsiz eğitim
- Bilgisayar tamir ve bakımında TAM garanti
- Elinizdeki ESKİ Cd-Oyunlarını da değerlendiriyoruz
- Disket oyunlarında yıllardır tartışmasız BİR NUMARA

ÇELİK BİLGİSAYAR
Beş Yıldızlı Bilgisayarcınız

ZUHURATBABA MAH. AKATLAR SOK. NO:28
TEL:02125727701 BAKIRKÖY / İSTANBUL

CHEATS

Yaklaşın yaklaşın. Tırsmayın beyler. Bu sefer, gülen bir suratlar karşılıyorum sizi, sorularla ve karmaşayla dolu kalbimle değil. Korkmadan okuyabilirsiniz satırlarımı, ne diyor bu adam demeyeceksiniz bu kez. Çünkü bir iki aydır sizden gelen mektuplar ve e-mail'lar birikti yine çekmecemde yoksa hayat, iniş ve çıkışları ile devam ediyor. Devam edelim bakalım...

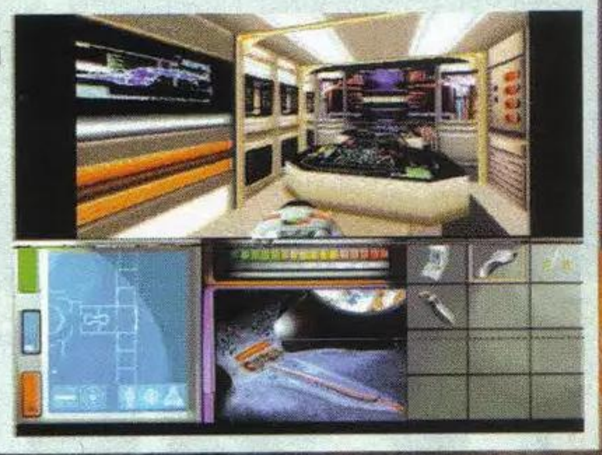
İLETİŞİM: Hemen çekmecemde biriken sizlerle ilgilenmeye başlıyorum, bir aylık ara için de kusura kalmayın ama şimdi göreceksiniz ki elime geçen her mektup, faks ve ya e-mail ile elimden geldiğince ilgilenmeye çalışıyorum. Önce mektuplardan başlayalım: **Eren** (Memişoğlu), bir sayfa bana bir sayfa da Zebani'ye yazmışsın Zebani ile beni aynı zarfa koyduğun (!!) için sana kızdım ve bu yüzden cheat'ini yayınlamıyorum, ehe. **Ahmet** (Simitçioğlu), bu sefer ismini doğru yazdım herhalde. Mektupların için sağol ama ben senin kadar hızlı çıkmadım değil mi! DavaM'ı övdüğün için teşekkür ederim. Ben de o yazımı çok severek yazmıştım. Hatta burada o yazının yaratımında katkıda bulunduğu için Zebaniye de teşekkür ederim. Uzun mektubuna daha uzun cevap vermek isterdim, chat'te artık (bu arada Ahmet ile şahsen de tanışma fırsatımız oldu, suskun çocukmuş ehu,). **Psycho**, renkli zarfına ve karışık mektubuna ve eski cheat'lerine birşey demiyorum ama eskiz çalışmalarını devam ettir. **Berk** (Doğan) ve **Emrecan** (Çakır), bu kadar aradan sonra şaşırdınız herhalde ama Emin'e yazdırdığınız cheat bana ulaştı. Sağolun diyeyim dedim: Sağolun. **Nihat** (Kurt) Bey, sizinle telefonda konuştuk gerçi ama sizin şahsınızda MDK cheat'lerini çalıştırmak için F1 tuşuna basmaya gerek olmadığını açıklamış oldum. **Cem** (Onur), küçücük kağıt parçasındaki cheat'ler daha çıkmamış bir oyunun bile olsa bana doğru dürüst mektup yazmadan cheat'lerini yayınlatamazsın, ehehe (psikolojik baskı). **Mert** ("Sorum(n)lu Okuyucu" Kızılok), XvT hakkındaki fikirlerine katılıyorum. Zaten o konu noktalandı. Yakın ilgine ve sorumlu davranışına teşekkürler. Domuz büyüsünde ciddi değilsindir umarım, ehhe. **Şeref** (Mutlu Gerçek), Warcraft ve 12. sayımız çok eskilerde kaldı be abim. **Merter** (Sualp), WardGods'da anlatmaya çalışmıştım, hiç bir ilişki ve insan bence her zaman aynı çizgide ilerlemez. Kimi zaman düşeriz kimi zaman da yükseliriz. Bırak ineyim ki çıkışlarım daha yükseğe olsun. Senden mektup bekliyorum! **Onur** (Ereren), ben de oyunlarımda asla cheat kullanmam. O yüzden yayınladığım cheat'leri denemiyorum ya zaten (nasıl bahane ama). Gelelim e-mail'lara: **Fırat** (Bekar), sağol! Zaten yandaki kutularda biryerlerde de adın geçiyordur herhalde. **Mert** ("Gamer" Yentur), adaşım, NFS2'nin cheat'lerini mail'ında yazmadığının sen de ben de farkında olmadık mı yaw (hemen mail at). **Haldun** (Terzioğlu), iyi bir çalışma, eywallah. **Özgün** (Sanı), adını umarım doğru telaffuz etmişimdir, Türkçe karakter sorunu malum. Sen de NFS2'cisin dimi? **Gökay** (Saher), patch'ler göndermişsin. En kısa zamanda site'a koyacam bunları. **Kenan** (Atalay), sen artık assistanım bile sayılırsın. Senden mail almazsam merak ediyorumn'oldu diye ona göre. **Mehmet** (Göksu Erden), Daggerfall için yazdıklarını sanırım değerlendirecem, yerimiz kalırsa. **Tuğhan** (Arslan), FakeCd programını kullanabildin mi olm? **Ender** (Fıratoğlu), sen de inbox'umun ismini görünce "eskilerden" folder'ına attığı bir isim oldun artık. **Cahit** (Cercioğlu), kafayı mı yedin olm, yüzlerce mail :). Neyse gönderdiklerinden biri işe yaradı bari, eheh, sağol yani. **Umur** (Cullu), köşemiz okuyucuları seni de tanıyolar artık. Robin, sesin soluğun çıkmıyo, bekliyorum. **Mehmet** (Can "Overlord" Ege), irc'de görüşürük. **Korhan** (Deliceoğlu), T.Hospital ve NFS2 olayı artık (bu sefer gerçekten) kapanıyo, haberin olsun. **Tolga&Barış** (Uşaklı) kardeşler, siz üşenin, bana cheat yerine internet adresi gönderin ha! Var mı öle. Cheat işi ter ister, ilgi ister, özveri ister. Diablo cheat'lerini bwkliyorum ona göre.

Dediğim gibi elime geçen her mektubu, faksı ve e-mail'ı bir şekilde, aylar sonra da olsa değerlendirdiğimi

STAR TREK: TNG

Hex editörlü cheat'lerle başınızın dertte olduğunu bildiğimden bu tür cheat'lere fazla yer vermek istemiyorum ama kimi zaman da en yeni oyunların hex editörlü cheat'leri elime geçince yerimde duramıyorum. O yüzden elimden geldiğince şu hex editörü olayını anlatalım: Hep yaptığım gibi Pc Tools örneğini verdiğim bir hex editörünü çalıştırdıktan sonra cheat'imi yapmak için genellikle save dosyasınızı edit etmelisiniz. Pc Tools'da benim hatırladığım kadarı ile edit ettikten sonra hexidecimal (16'lık düzen) sisteme geçmeniz gerekiyor ki dosyayı rakamlar ve bazı harfler şeklinde görebilin. Yanyana yanyana gördüğümüz bu birlerin ve sıfırların hepsinin bir adresi var ki bu adresler de 1, 0 ve bazı rakamlardan oluşabiliyor. Cheat'lerde de hangi adresteki sayıyı nasıl değiştirmeniz gerektiği söyleniyor, şekilde görüleceği üzere:

Geminize yaklaşık bin tane torpido kazandırmak için ne olur olmaz diye düşünüp backup'ını aldığınız GenSave.da0 şekline benzer isimdeki save dosyanızı yukarıda anlatmaya çalıştığım gibi bir hex editörü ile açtıktan sonra $128 ve $129 adreslerinde $13 ve $01 sayılarını ($0113 sırası ile) görmeniz kuvvetle muhtemel. Çünkü oyuna 275 torpido ile başlıyorsunuz ve bu rakamlar da onu ifade ediyorlar. Neyse siz $128 adresindeki rakamı $E0, $129 adresindekini de $03 (yani $03E0) olarak değiştirin. Sayı eklemediğiniz yalnızca değişiklik yaptığınız için dosyanın boyutunda bir fark olmamıştır. Bu savenizi yüklediğinizde umarım ki cheat'i başarmış olacaksınız ve torpidolarınıza kavuşacaksınız.



HEXEN 2

O Doom-gibinleri sevdiğimi söylemiş miydim? Bu ay yetişmedi ama gelecek ay acaip bi açıklamasını yapıcaz.Hayatta da cheat kullanmam ama işte size ne olur ne olmaz cheat kodlarının hepsi aşağıda. Kodları konsol ekranında, yani ~ tuşuna basarak karşınıza çıkan konsolda yazmalısınız: **GOD:** Bu kodda artık Allah'ın emri...; **NOTARGET:** Görünmezlik; **CHANGELEVEL #**: İstediğiniz bölüm; **CHASE_ACTIVE 1:** Kamera yakalama moduna geçer; **NAME X:** Adınızı değiştirin; **GIVE H #:** Health olayına kesin çözüm; **GIVE 2: 3** de olur **4** de, silahlar; **KILL:** Olmadı bu bölüme bi daha başlayalım; **NOCLIP:** Clipping'siz< nasıl oluyo ki acaba?; **IMPULSE 9:** Tüm silahlar ve mana; **IMPULSE 10:** Silah değiştirmek; **IMPULSE 14:** Koyun olmak; **IMPULSE 23:** Torch; **IMPULSE 25:** Tome of Power; **IMPULSE 43:** Silah, mana ve ıvır zıvır; **IMPULSE #:** #, yerine yazdığınız sayılar kullanacağınız Objeyi belirler. Objeler işte aşağıda.

#	Obje	#	Obje
100	Torch,	101	Quartz
102	Flask,	103	Mystic Urn,
104	Krater,	105	Chaos Device
105	Tome of Tower	106	Summon stn
107	Invisibility	108	Glyph
109	Boots	110	Repulsion
111	No Peep	112	Ring Of Flight
113	Force Cube	114	Icon Defn

CAPITALISM PLUS

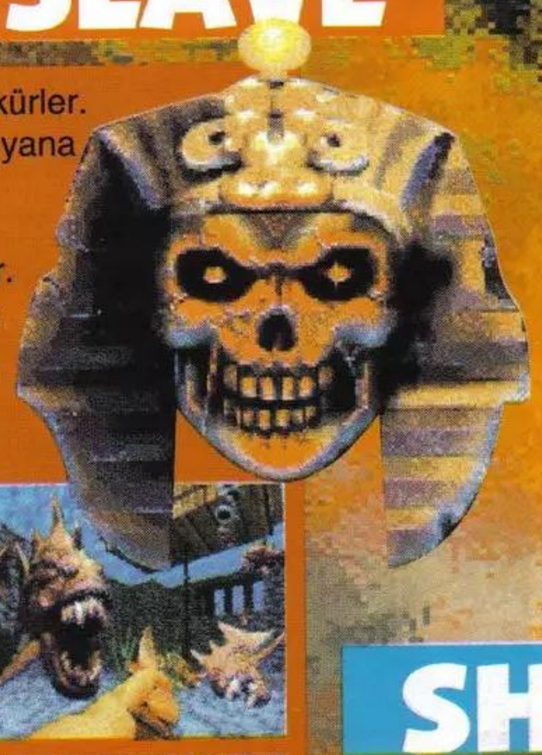
Kapitalist dünya, kurtlar sofrası bu dünya. Elini kaptırmaya gör kolunu bile alırlar. Geröek hayatta da keşke şöyle bir cheat olsa da cebimizin para görmesi için kişiliğimizden ve doğamızdan ödünler vermek zorunda kalmasak. Tüm bunlar şu anda size anlamsız geliyorsa iş hayatına atılacağınız zaman saçınızı kestirmek zorunda kaldığınızda ya da işyerinizdeki entrikaları gördüğünüzde hatırlarsınız. Ama Capitalism Plus'da oyun esnasında **$$$***$$$** yazarsanız hiç bunlara gerek kalmaz ve kasanıza 100.000.000$ dolar.

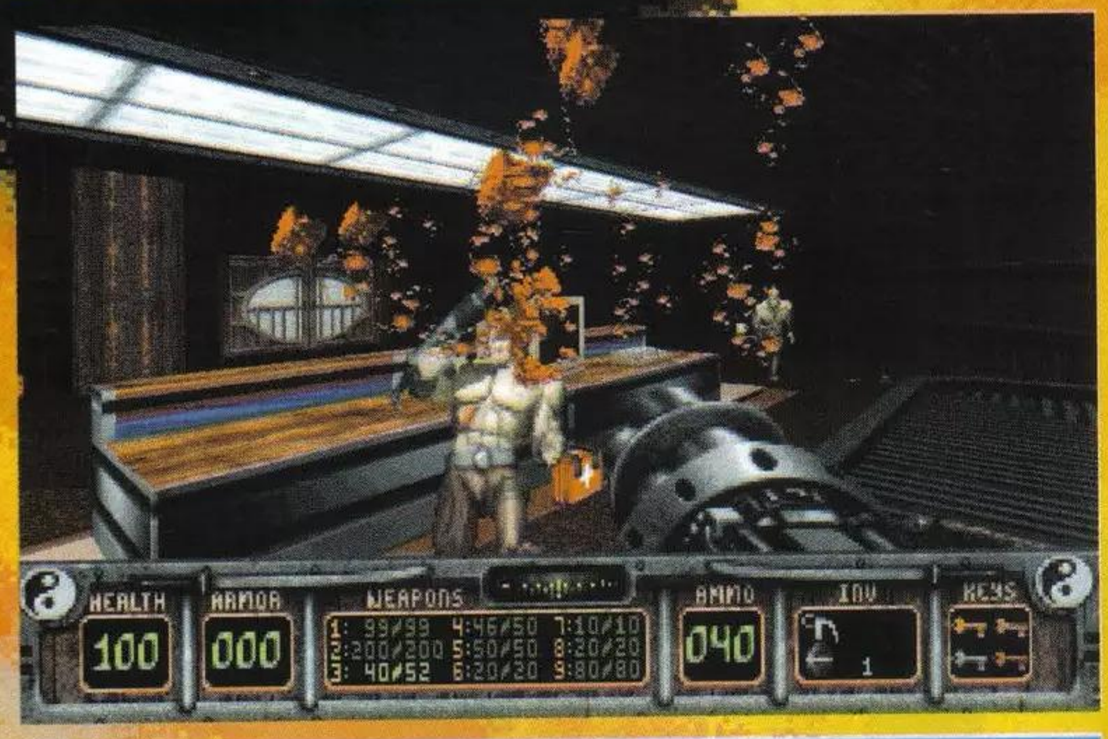
MOTO RACER

Güzel bir yarış oyunu. Uzun zamandır motorsiklet yarışı oynamıyordum. Hemen cheat'lerini de kaptım. İsminizi girmeniz gereken yere aşağıdaki kodları yazarsanız...
cdnalsi: ool treks eveylıbıl
csrever: rivörs treks.
ctekcop: mini bayks eveylıbıl in praktiz end singıl reys mod.

POWER SLAVE

Kenan'dı değil mi? Teşekkürler. Bu ay doom-gibinlerden yana şansımız bayağı açıktı. Aşağıda oyun içinde kullanabileceğiniz bir kaç kod var. Hexen 2'den, Power Slave'e pek söz düşmez ama Kenan yazmış bize de yayınlamak düşmüş:
lobodeity: dokunulmazlık...
lobocop: bütün silahlar...
loboswag: bütün zımbırtılar...
lobopick: bütün anahtarlar...
Teşekkürler...





SHADOW WARRIOR

Dedim ya bu ay doom-gibinler'den yana şansımız çok diye. Shadow Warrior ile ilgili bir mail göndermiş sağolsun Haldun. Ben de aynen copy-paste yaptım size..
Subject: SHADOW WARRIOR
Date: Bir akşam ansızın...
From: Haldun@Terzioğlu
To: Kime olacak bana tabi
*Oyunda "**t**" tuşuna bas. Küçük bir "yin-yen"ekranda çıkar.*
***swgreed:** Tanrı modu. Full silah ve cephane.*
***swtrix:** Missile launcher tavşan atar.*
***winpachinko:** Oyun makinasında kazanın.*
***swghost:** Duvardan geç.*
Ellerine sağlık, Haldun.

MECH WARRIORS: 2 MERCENARIES

Teneke kutunuzun pilot kabininde iken yazmanız gereken kodları aşağıda listeledim. Yalnız bu kodları yazmak için Ctrl+Alt+Shift tuşlarına basılı tutmayı da unutmayın. Kodlar uzun ve saçma sapan ama bize ne?!
superfunkicalifragisexy: yaralanmama; **iseenfireandiseenrain:** yani cephanenin haddi hesabı yok; **ooohhhlllaaalllaaa:** ısıya göre takip modülü; **wediditagain:** Dorcs Ekranı; **itsdabombinmybeautifulballoonsprout:** jumpjet'ler; **tikruleslikethecomstarbaby:** misyonumuzu başarı ile tamamlama; **ontimeeverytime:** zaman sıkıştırma anahtarı; **bubbleboy:** bounding spheres; **crazysexycool:** sonsuz jumpjet'ler; **beholdmyglory:** serbest bakış açıcı; antijolt: zaman genişletme; **flashyflashy:** oto gruplandırma; **walkthisway:** sizi şurdan alayım; **itsdabooomb:** Hedeflenmiş mech'leri yok et; **inmybeautifulballoon:** Jumpjet mavrası; **redjackandtikrules:** Hedeflenmiş mech güm. **likethecomstarbaby:** Görevi başarı ile tamamlamış mıydık?

DAGGERFALL

Subject: DaggerFall 1
Date: Kafasına esmiş yazmış bir an işte...
From: Kenan@Atalay
Organization: Reklam Yok.
To: mert@gsmnet.com
Merhaba Mert,
Daggerfall için cheat: Spell point eger azalırsa 'u'ya basarak büyülü eşyayı seçtikten sonra büyüyü yollamayıp e tuşuna basarak iptal edersen büyünün gücü kadar point spell pointlere ekleniyor. Böylece rest yapmaya gerek kalmıyor.

Subject: Daggerfall 2
Date: Sırası mıydı şimdi mail atmanın...
From: Erden@Göksu
To: mert@gsmnet.com
Daggerfall dizininde Z.cfg diye bir dosya var. Bu dosyaya "Cheatmode 1" satırını ekliyoruz. Oyunu oynarken 1'e basarsanız koşma ve yürüme hızınız 6 kat artar. Ctrl+F4'e basarsanız ölümsüz olursunuz (paralise hariç). Türkçe klavyede '?' soru işaretine basarsanız reputation'ınız artar. Eksiye '-' basarsanız skilleriniz artar (numeric klavyede değil).

LEGACY OF KAIN

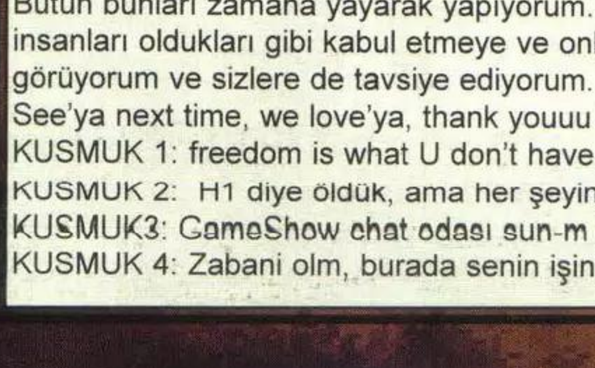
Beyler, son dakika değişikliği olmasa idi burada Outlaws'un şu ana kadar yayınlamadığım cheat'leri olacaktı. Ama gel gör ki bazen hayat planladığımız gibi gitmiyor (ne bazen mi, hayat ancak bazen planladığımız gibi gidiyo deseydim daha doğru olurdu!). Neyse efendim, olan bana Outlaws'un yayınlanmamış cheatlerini gönderen okuyucumuzun mektubuna olmuş oldu. Umarım İletişim köşemde ona bir teşekkür göndermişimdir. Blood Omen'de opyun esnasında, **Dark Diary** için sol, sağ, attack, action, yukarı, aşağı, sağ, sol; **Full Magic** için sağ, sağ, attack, act,on, yukarı, aşağı, sağ, sol; **Full Health** için yukarı, sağ, attack, action, yukarı, aşağı, sağ, sol yapmalısınız.

XCOM3

XCOM3: Apocalypse hakkında sizlerden bayağı bir cheat geldi. Çoğu da aşağıdakine benzer cheat'ler olduğu için bu cheat'i yayınlamak benim boynumun borcu oldu. Main Interface'de Alt tuşuna basılı iken tac cheat yazın. Cheat modunu çalıştırmış olduğunuza dair bir işaret aldıktan sonra (eğer tac cheat yazarak cheat modunu çalıştıramadıysanız t'den başka bir tuşa basarak tekrar deneyin) aşağıdaki

kodları....
Alt + T: Cheat modunu kaldır;
Alt + I: Görünmezlik;
Alt + H: Görünmeyen bölgeleri açma;
Alt + V: Görünmeyen birimleri görebilme...
NOT: Bu cheat'in çalışmama durumunda köşem ve kırmaya hiç hakkınız yok.

Same Shit Different Day!



Her ay bigBEN i yazmadan önce bu ay ne yazayım diye düşünürüm.... Yaşadıklarım, gözlemlerim, düşündüklerim sonucu bir şeye illa ki karar veririm. Ama bu ay benim için zor oldu, ne yazacağıma bir türlü karar veremedim ve başladım takılmaya: Öylesine, kendimce, korkularımca, komplekslerimce, gerçeklerimce, dostlarımla. Bir yarım GameShow sayfasının daha içine etmeye başladım bile...

MAC gitti, dergi bitti muhabbetine ancak bu ayın başında katılabildim çünkü eski sayılar henüz elime geçti. Sağolsun patron ile Mert (yeni patron) paketlemişler, göndermişler. Bu konuda hızlı bir yorum yapmak istiyorum... MAC gitti ve kendini öldürdü arkadaşlar. GameShow'a hiç bir şey olmadı ve olmaz, komik olacak ama GameShow hala ayakta ve kendisi intihar etmediği sürece de ayakta kalacak... Açıkcası MAC GameShow'un intihar etmesine karar verecek bir kişi değil idi... Bu derginin devamına karar verecek kişiler ise hala görevlerinin başlarında, gece gündüz demeden çalışıyorlar. Gereksiz ve zamansız yorumlarınız ile o kişilerin kalplerini ve en önemlisi zevklerini kırmaya hiç hakkınız yok.

Bu lafım GameShow'un hala IDG veya Milliyet grubu tarafından çıkartıldığına inananlaradır. Bu lafım GameShow'un hala ayda 1 milyar lira kazandığına inananlaradır, bu lafım benim bu yazı için kelime başına 5000 lira aldığıma inananlaradır. Ve dır ve dır...

Böyle bir olay yok arkadaşlar ve dediğim gibi de olmayacaktır. Yaptığınız MAC alakalı yorumlar ile beni ve diğerlerini bırakın, o narin, o duygusal, o prenses Engin Ablamızı üzmeyin bari. Kadının dergi ile uğraşmaktan sakalları çıktı. Bu kadar...

Dünya benim eksenimde dönüyor, benim lutfettiğim insanlar ile konuşuyorum ve yardım ediyorum. İnsanları kötü espri yapıyorlar diye aşağılıyorum, mantığıma aykırı ise hiç bir güç bana o olayı kabul ettiremiyor, yüzde doksan yani temelde yaptığım bütün yanlışlarımın farkındayım ve dönüyorum bakıyorum ki ne göreyim. Geriye kalan ben ve eksenim. İnsani duygular hemen hemen hergün beni boğuyor. Bazen çekemiyorum, ne yapacağımı bilemiyorum. Oturmuş korkularımı gideremiyorum ve yalnızlık çuvalına kendi ellerim ile sokuyorum kendimi, çelişiyorum, gıpta ediyorum, hayal ediyorum. Bazen kendime çok güveniyorum bazen ise iğreniyorum. Hırs yapıyorum, geçmişi düşünüyorum, koşuyorum yine yoruluyorum. Ölümden korkuyorum ama bazen hadi ölelim teklifinde bile bulunabiliyorum. Öylesine yaşıyorum ve eski resimlere bakıp bir gün o eski resimler olacağımı düşünüyorum ve bütün bunları yaparken zamanı harcıyorum.

Bütün bunları zamana yayarak yapıyorum... Hiç birinin hakkı hiç birine geçmeden... Ve pişman olmamaya özen göstererek. Aslında ne biliyor musunuz, insanları oldukları gibi kabul etmeye ve onları sevmeye çalışıyorum ve inanın ki bunu yapmak için çaba harcıyorum... Her şeyin çözümü olarak bu noktayı görüyorum ve sizlere de tavsiye ediyorum.

See'ya next time, we love'ya, thank youuu !!!

KUSMUK 1: freedom is what U don't have...
KUSMUK 2: H1 diye öldük, ama her şeyin bir haddi hesabı var. Her an kesin dönüş ile sonuçlanır valla billa.
KUSMUK3: GameShow chat odası sun-m ile daha bir..., ulan ne iş beee. Mertim nasıl olacak bu işler. Bir kere daha çözdün mü beni...
KUSMUK 4: Zabani olm, burada senin işini yapanlar limo ilen dolaşıyor... Eiheee

KÜÇÜK İLANLAR

ARS ELEKTRONİK

Listeden oyun seçmeye paydos

OYUNLARINIZIN RESİMLERİNİ GÖREREK ALIN.

10000 Disketlik bir arşiv ile daima hizmetinizdeyiz.
Arşivimizi CD'ye kayıtlı olarak temin edebilirsiniz.

Aynı Günde CD Çekimi Yapılır.

Osman Ağa mah. Pavlonya Sok. No:2/9 Kadıköy
Tel&Fax: (216) 3373597 İstanbul

DATA BİLGİSAYAR

Her Marka Notebook Tamiri

Multimedia Kitler

TURK•NET **Yetkili Bayii**

33.6 U.S. Robotics'de ŞOK Fiyat

MMX Sistemlerde Hesaplı Fiyatlar

Adres: Dereboyu cad. (PazarYolu) 10/4
Mecidiyeköy / İstanbul
Tel: (0212) 216 0863 - 64 Fax: (0212) 213 9649
http://www.data.com.tr

ÜMRANİYE BİLGİSAYAR GAME CENTER

AMIGA 500/1200 PC GAMEBOY SEGA MEGADRIVE GAMEGEAR SEGA SATURN

SONY PLAYSTATION

OYUN, CD, KARTUŞ ALIM, SATIM, TAMİR, TAKAS ve YAN ÜRÜNLERİ

TÜRKİYE'NİN HER YERİNE KARGO İLE SİPARİŞ GÖNDERİLİR

DİKKAT! PAZAR GÜNLERİ AÇIĞIZ

ÜMRANİYE:
ALEMDAĞ CAD.
KUYULU ORTA SOK. NO:3
ÜMRANİYE / İSTANBUL
TEL: 216.3168752

MALTEPE:
BAĞDAT CAD.
GÜVEN İŞ MERKEZİ NO: 135/16
MALTEPE / İSTANBUL
TEL: 216.3831751

PROBİM

MÜHENDİSLİK ve BİLGİSAYAR HİZMETLERİ

Altıyol, Bestekâr Sk. Ekşioğlu İşhanı Kat: 3,
No. 11 / 69 81300 Kadıköy / İSTANBUL
Tel.: (0216) 414 22 33 Fax : 349 82 83

- ☑ En son PC disket ve CD oyunları
- ☑ Her türlü orijinal CD'ler
- ☑ Upgrade, yan ürünler, bilgisayarlar
- ☑ Hazır oyun arşivi
- ☑ Seçiminize göre 450 disketlik itinalı CD yazımı

İşte bu ayın oyunları

XCOM3 - ATLANTIS (4CD) - THE LAST EXPRESS (3CD)
NORSE BY NORSE WEST - ACTUA SOC. CLUB ED.
RALLY CHALLENGE - BLOOD - THREE DIRTY DWARVES
FIFA SOC. MAN - CAPITALISM PLUS-PERFECT WEAPONS
POD - RELOADED - LOMAX - ESTATICA II

PC GAME CLUB
Üye olmadan Farkı Anlayamazsınız!...

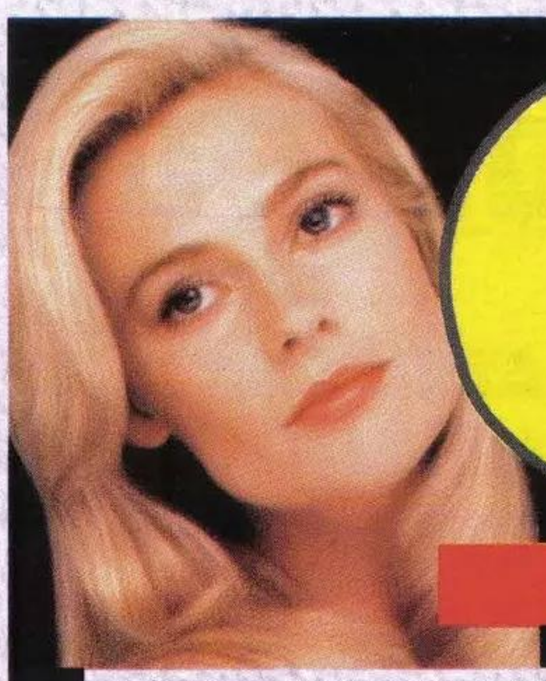
PC-GAME CLUB ÜYELERİNE HER AY TAM DOLU (2MB'lık) BİR DİSKET VE SÜRPRİZLER...

- Malzemelerin tümü Türkiye'nin her köşesine APS ve KARGO ile adrese teslim...
- Listemizi 1 adet DD disket göndererek temin edebilirsiniz.

PROBİM PC-GAME CLUB ÜYE FORMU

Adı Soyadı: ..... Tel : .....
Doğum Yeri, Tarihi: ..... Fax : .....
Adres ve Posta Kodu: ..... Hoşlandığınız oyun türleri:
....
..... İmza : .....
PC'nizin özellikleri: .....
Aidatı Ödeme Şeklinizi İşaretleyiniz. **1AYLIK: 500.000** **3 AYLIK: 1.000.000**
6 AYLIK: 1.500.000 **1 YILLIK: 2.000.000**

FOR YOU TANITIM 414 48 80



ENGİN abla

Ne zordur girmek yazıya saat sabahın beşinde. Hele öne düşmek için inatlaşan kafanı dik tutmak için kalan enerjinin, büyük bir kısmını klavye üstündeki parmaklarına vermek zorundaysan... Öyle yada böyle çektik besmeleyi girdik bakalım. Allah sonunu hayır etsin (var bu lafta bi hayır, Emin'im hep söyler!).
Öncelikle sizlere GameShow ile ilgili birkaç gelişmeden bahsedeyim. Web Sitemiz (www.gsmnet.com) artık zamanında (dergi çıkmadan) update ediliyor. Eğer görmeyen varsa bir ziyaret etmesinde fayda var kanaatindeyim. Görenleri de tekrar bekleriz tabii ki. Bir diğer gelişme de GameShow artık üstündeki maddi zorlukları atlattı gibi. Yani türkçesi batmak yok artık (maşallah diyin, kulağınızı çekin tahtaya vurun!). Hatta son yapılan genel kurul toplantısında (ehehe!) CD lafları bile dönüyordu ortalıkta (benden duymuş olmayın!). Şunu unutmayın; GameShow olarak sizlere her zaman en iyisini vermek için elimizden geleni fazlasıyla yapıyoruz.
Dergiden son haberlere gelince;
❒Eskiden dergi iki gruptu, fareler (gündüz çalışanlar) ve yarasalar (gece çalışanlar). Şimdi ise fare-yarasa melezi yaratıklar (yani bizler) gece-gündüz çalışıyor (vallahi gözlerimiz pörtledi artık).
❒Zebani adam oldu (yalan. Bunu yazmam için döner ayran ısmarladı!).
❒Özgür, Serkan ile (kısaca S.S. eheh) ittifak kurdu (Özgür akıllı adamdır ama!).
❒Mert şiir yazmayı bıraktı (10 dakika sonra dayanamadı, tekrar başladı!).
❒Bir sürü mektup geldi (-Ne duruyosun o zaman cevaplasana / -Peki!!!!)

Sevgili Engin Abla;
Bu sana ikinci mektubum. Ne tesadüftür ki hayatımda iki mektup yazdım, ikisini de sana yazdım. Meğerse mektup yazmak ne güzel bir duyguymuş. Neyse lafı fazla uzatmadan soru ve isteklerime geçiyorum:
1- DVD-ROM lar hakkında bilgin var mı? Ne zaman yaygınlaşacak? Fiyatı ne kadar olacak?
2- Bilgisayarım çalışırken birden renkler değişiyor. Bunun nedeni voltaj değişikliği olabilir mi? Eğer öyle ise ne yapmam gerekir? Bilgisayarıma zarar verir mi?
3- Karanlıkta bilgisayarla oynamak gözleri bozar mı?
4- NHL'97 adlı oyunu açıklayabilir misiniz?
5- Bazı tanıdıklarım CD'den diskete dosya kopyalayamayacağımı (ne kelime ama!) söylemişti fakat ben bunu arj komutu ile becerdim. O tanıdıklarım mı yanlış biliyor yoksa ben dahi miyim!!!
Tolga İYİOĞLU
Yavrum Tolga;
2. mektubunun gelmesi beni de çok mutlu etti. Bu köşeye mektup yazarak illa ki bilgisayar konusunda bir şeyler öğrenmeniz gerekmiyor. Mesela bak sen mektup yazmanın ne kadar güzel bir şey olduğunu öğrenmişsin (işte Engin Abla köşesinin didaktik yönü!).
1- DVD süper bir olay! Kapasitesi -şu andaki en ilkel haiyle bile- normal CD'lerin 7 katı. Çok yakında ise yaklaşık 17 GB kaydedilebilen DVD-ROMlar çıkacak piyasaya. DVD-ROM drive alınır mı dersen şu anda çok erken derim (geçen sene bu zamanlarda 6 hızlı bir CD-ROM'un fiyatı bu günkü 24 hızlı CD-ROMların neredeyse iki katı!). Şu anda tek hızlılarının fiyatları 600$ civarında.
2- Nedeninin ne olduğu hakkında kesin bir şey söyleyemeyeceğim ama voltaj düşüklüğünü önlemenin tek yolu bir regulatör veya regüleli bir UPS almak. Voltajda devamlı dalgalanma oluyorsa bilgisayarının zarar görme ihtimali çok yüksek.
3- Arkadan gelen hafif bir ışık (biz backlight deriz. ehuehueh!) bilgisayarla çalışırken gözlerinin yorulmamasına yardımcı olacaktır.
4- NHL'97 için artık çok geç ama NHL'98 yakında geliyor (bkz. news). İnşallah onu açıklayacağız.
5- Şöyle söyliyeyim, dahi değilsin! Sana kopyalayamayacağını söyleyenler yanlış biliyor ya da tam tersini söylemişler sen yanlış anlamışsın (disketten CD'ye kopya yapılamayacağını).

Güzeller güzeli Engin Ablacığım;
Abla'm nasılsın, inşallah iyisindir. Farkettin mi bilmiyorum ama bu benim ikinci mektubum. Engin bilgilerinle benim de sorularıma cevap verirsen sevinirim. En kısa zamanda tatile çıkman dileğiyle...
1- Benim bilgisayarı 8 Mb'dan 24 Mb'a çıkarttım ama eski oyunlarda beklediğim performansı göremedim (P-100, 8X CD-ROM, Win'95). Acaba diyorum eski oyunları bir daha install etsem (alakaya maydanoz!)?
2- Scanner aletini bir açıklar mısın? Mesela sizin dergideki bir oyun resmini bilgisayara aktarabilir miyim? Fiyatı kaç dolar?
3- Internet'in maddi yönünü bir açıklar mısın (ilk aldığında ne kadar veriyorsun, her ay kaç para falan)?
4- Benim P-100'ü MMX 166 veya MMX 200'e kaça upgrade ettirebilirim?
5- Sega köşesine hiç gerek yoktu (pardon özgür!). Atik davranıp sayfa sayısını 4'e çıkartabilirdin.
Eveeeeeet sorular bitti, cevaplar pire (iğrenç espri!). Tekrar görüşmek üzere...
Erdem 'Weird' DEMİRCİ
Minik bebeğim Erdem;
Aman diyeyim tatil deme (yara olayı), zaten bu sene de geçti tatile gidemeden. Nasıl olsa yaşımız genç (şüpheniz mi var!). Biz de yaparız bir gün, kim bilir? Tatili bırakalım da işimize bakalım (görev bilinci):
1- Eski DOS oyunlarında büyük bir performans artışı göremeyen gayet normal. Temel olarak yüksek RAM'ın Win'95'in performansını yükselttiğini düşünürsen, Win'95 oyunlarının neden daha yüksek hafıza ile daha performanslı çalıştığını daha iyi anlarsın. Oyunları bir daha install etmen hiç bir işe yaramaz.
2- Scanner kağıt üzerindeki herhangi bir şeyi (yazı, resim, grafik vs.) dijital ortama geçirmeye yarar. Yani bizim dergideki veya başka bir yerdeki herhangi bir resmi yada yazıyı bilgisayara aktarabilirsin. Fiyatları ise 65$'dan başlıyor.
3- Öncelikle bilgisayarına bir modem taktırmalısın ve bu modem 33.600 bps hızında olmalı (şu anda 14.400 modeme para vermek çöpe para vermekten farksız!). Bu modemlerin fiyatları 70$'lardan başlayıp 200$'lara kadar gidiyor (hatta kiralık hatlar için kullanılan ve fiyatları 4 -5 bin dolarları bulanları da var ama bizim konumuzun dışında). Benim tavsiyem

BİR DERDİNİZ OLURSA
ABLANIZA YAZIN BAKALIM!
enginabla@gsmnet.com
ADRES:
Ihlamurdere Cad. Çelebioğlu Sok.
Akel İşhanı No:2/4-5
Beşiktaş, 80690, İstanbul

ENGİN abla

33.600 US Robotics Sportser alman olacak. Fiyatı 120$ civarında. ISP (Internet Service Provider - İnternet Servis Sağlayıcı) olarak SuperOnline'ı tavsiye etmek ister gönül ama son zamanlarda devamlı meşgul çalan numaraları ve -bence- müşterilere yeteri kadar yardımcı olmayan ve telefonları düşmek bilmeyen ('tüm SOL süper hizmet yetkilileri şu anda meşgul, lütfen bekleyiniz' diyen bir sesi hemen hemen her arayışınızda yaklaşık 1 saat dinlemek hiç de hoş bir durum değil) süper (!!!) hizmet yetkilileri yüzünden edemez! Onun yerine Türk.Net ya da AidataNet tavsiye eder. Ücretleri ise ortalama olarak bir aylık sınırsız bağlantı için 35 - 40$ civarında. Telefon ücreti ise 0822'li numaralar için 10 dakikada bir kontür yani en son bildiğim kadarı ile 6000 lira (Türk Telekom bu, ne yapacağı belli olmaz!).
4- Mainboard'ının değişmesi gerekmiyorsa (MMX destekliyorsa) MMX-166 için 150$, MMX-200 için ise 270$ civarında olur. Eğer mainboard'ın MMX işlemci desteklemiyorsa bu fiyatlara 80$ gibi bir mainboard ücreti de eklemelisin.
5- Bilmem farkında mısın ama oyun piyasası artık Sega, Sony, Nintendo vs. gibi firmaların çıkartmış oldukları süper oyun makinalarına doğru gidiyor. Bu makinalar için yapılmış oyunların PC versiyonlarını bu makinalarla aynı performansa yakın çalıştırabilecek ekran kartlarının bile bu makinaların fiyatları ona yakın olduğunu düşünürsen çok pahalı olmadıklarını da görürsün (benim MMX-200, 64 Ram, 4 MB ekran kartlı makinada bile Resident Evil adlı Sony Playstation oyunu kağnı hızında çalıştı ve 3D hızlandırıcılı, fiyatları 250$'dan başlayan bir ekran kartı listesi çıkarttı önüme ve bu kartlar yoksa hayatta çalışmam dedi!!!). Bütün bunları düşününce bu makinalara sahip olan insanların hiç de az olmadığını ve bu köşenin gerekliliğini daha iyi anlayabilirsin (kim bilir, belki bir tane de senin olur. ehehe!).

Dear-li Engin Abla;
İkinci kez aldığım GameShow'a ve tabii ki sana ilk mektubum bu. Son olmaması dileği ile yeni upgrade edilmiş bilgisayarımla ile birlikte yeni yeni sorunlarımın çözümlerini istiyeceğim senden:
1- HDD'ım 85 MB olduğu için Red Alert, Lords of the Realms II gibi oyunları oynamak istediğimde, HDD'de boş yer açmak için bir öncekini siliyorum. Kısacası HDD'den zırt pırt bişey silmek ona zarar verir mi?
2- Bilgisayarımı upgrade ettirdiğim yerde denemek için NBA'97 oyununu install ederkene ses kartımı da tanıtmaya çalıştım ama ne yaptıysam olmadı. Eve geldim Fifa'97de de aynı şeyi yaptı (ses kartım ESS Audio Driver). Bilgisayarımı upgrade ettirdiğim yere sordum, ses kartın bazı oyunları tanımıyor dediler. Acaba doğru mu? Eğer doğru değil ise nasıl oluyor?
Sorularım bu kadar. Değerli vaktini (çektim yine yağı) ayırıp mektubumu okuduğun için sana teşekkür ederim.
Tuğrul SEVECEN

Sevimli afacanım Tuğrul;
GameShow ile bu kadar geç tanışman kötü olmuş ama seni (ve yeni gelen herkesi) aramızda görmekten mutlu oldum. Yeni mektuplarını da beklerim.
1- Hayır. Harddiske birşey yazıp silmek harddiski bozmaz.
2- ESS chipsetli ses kartları (Power Sound, Utopia, Sound Vision gibi), Sound Blaster ile tam uyumlu 16 bit ses kartları diye satılsa da tam uyumlu değiller (tecrübe ile sabittir). Şu anda Sound Blaster ses kartlarının çok ucuzladığını düşünürsen, ses kartını Sound Blaster ile değiştirmek en akıllı yol. Eğer daha uygun fiyatlı ve Sound Blaster ile tam uyumlu bir ses kartı ararsan, sana tavsiyem Avance Logic chipsetli bir ses kartı alman olacaktır.

Alimler alimi, güzeller güzeli Engin Abla;
Bu sana ilk mektubum. Sorularımı cevaplarsan sevinirim:
1- Benim Pentium 133 M.M. bilgisayarım var. Bilgisayarımı MMX yaptırsam kaça patlar?
2- M.M. ile MMX arasında ne fark var?
3- Fax çekmek için neler gerekli?
4- İyi bir tarayıcının fiyatı ne kadardır?
5- Bilgisayarım mouse'u görmüyor. Setup ile oynamıştım, ondan olabilir mi? Nasıl düzeltebilirim?
Ceyhun 'sorun fabrikası' ÜNLÜ

Gül yüzlüm Ceyhun;
1- Mainboardın destekliyorsa 160$'a malolur.
2- Multimedia genel olarak ses kartı, CD-ROM'u, mikrofon ve hoporlörleri oaln tüm bilgisayarlar için kullanılan genel bir terim. MMX ise bir işlemci çeşidi (multimedia komutları ile desteklenmiş Pentium).
3- Bilgisayardan fax çekmek için bir fax modem kartı (14.400 bile olur çünkü fax'ın desteklediği maximum hız 14.400 bps) ve fax yazılımına (win'95 içindeki Microsoft fax süper) ihtiyacın var.
4- Orta hallilerinin fiyatları 300$ civarında. En iyisi diyorsan babana söyleyiver, evinizi satsın (40.000$'a bile var)!
5- Setup'tan ********* seçeneğine gir. Com1'i 3F8 irq 4, Com2'yi 2F8 irq 3 olarak ayarla. Save et, çık. Mouse'un eski haline gelecektir.

Engiiiiiiiiin Ablam benim;
- Sizin karşınızda saygımız sonsuz yüce prenses ama artık Posta alalım diyorum. Hem 40 kupona bale pabucu veriyor, hem daha hem beşbin lira!
- Hayır. GameShow'u iflastan kurtardık, şimdi de biraz para kazanmalarını sağlamalıyız. Hem sorunlarımızı çözen bir Engin Ablamız da var. Vurun kellesini şu yezidin hemen!!!
- Gız safiye uyan, ne sayıklıyon gay şov falan diyegene?!
- Nayır n'olamaz rüyaymış. Nühühühühühüüüüüü.....
Ablam ablam Engin Ablam, nasılsın. Sorularıma geçiyorum, yayınlarsın inşallah:
1- 1 MB S3 Trio 64 ekran kartım var. 2 veya 4 MB S3 Virge bir ekran kartı alıcam. Kaça bulabilirim?
2- 16 MB EDO RAM'ı 32 MB yapmayı düşünüyorum. İyi etmiş olur muyum ne dersin ablacığım?
3- Bilgisayarım P-150, 16 RAM, 1 MB ekran kartı, 10 X CD-ROM, SB uyumlu ses kartından oluşuyor. Sence bunu ne zaman upgrade ettirmeliyim?
İlber AYDEMİR

Baldan tatlım İlber;
GameShow buralara (zirveye!) sizler sayesinde geldi. İnşallah sizler sayesinde daha da büyüyecek. Desteğini eksik etmemen dileğiyle sorulara (cevaplara) geçiyorum:
1- Şu anda 2 MB S3 Virge 45$, 4 MB S3 Virge ise 65$ civarına malolur.
2- Windows'95'in altın kuralı şu: Ne kadar ram, o kadar hız, performans. Yani çok iyi etmiş olursun.
3- Ramını 32 MB'a çıkartırsan seni bir süre daha idare eder. Ondan sonraki ilk adım ekonomik koşullar doğrultusunda, uygun zamanı kollayıp MMX almak olmalıdır (süper süper süper!!!). Sabahın ilk ışıkları ile (aslında ilk ışık sayılmaz güneş iki saattir ensemi pişiriyor) bir yazı daha bitti. Ve bizler yarasadan fareye olan değişimimizi o ilk ışıklarla çoktan tamamladık (zebun adam zebani yarasa kalacağım diye tutturdu, karanlık bir köşeye sindi!). Bize olan desteğinizi hiç bir zaman eksik etmemeniz dileğiyle huzurlarınızdan koşarak ayrılıyorum!

Yerinizde olsam kesin yapardım:
- 8 Ekimde başlayacak olan Compex'97 fuarına giderdim. Biletim yoksa dergiye gelip 'abi bana bilet verin" derdim,
- Roll almayı unutmazdım (süper bir müzik dergisi),
- Birthright, Dark Colony, Sega World Wide Soccer oynardım (kesin oynardım!),
- En yakındaki saray, kasır veya parka gider Sonbaharın son günlerinin tadını çıkartırdım (ben gidemiyorum, bari siz gidin),
- Hala internet bağlantım yoksa bir yolunu bulur bağlanırdım (hatta gece gündüz chat yapardım, eheuheuh!!!).

Başımdan geçti bunlar:
- **MÜŞTERİ:** Geçen sene gelen bir müşteri bir klavye almak istediğini söyledi, verdim. Yarım saat sonra geldi, kızgın bir tavırla bu bana uymadı dedi. Sonradan öğrendik ki klavyeyi televizyona takmaya çalışmış (televizyona klavye girişi koymayan zihniyeti kınamayı da ihmal etmedi!!!).
- **MEKTUP:** Geçen ay Sencer Baltaoğlunun mektubundan bir soru.

...T-shirt üstüne baskı yapmak istedim, printer'e soktum. Kolları geçtikten sonra garip sesler geldi, çektim çıkmadı... (o printer'lar dövme de yapıyor, kolunu da sok istersen. ehuehuehe!)
- **TELEFON:** Dergiye gelen bir telefonda, telefonun öbür ucundaki şahıs editörle görüşmek istedi. Konuyu sorunca da bir cheat ile alakalı olduğunu söyledi. Ben cheat ile editörün alakasını düşünürken o konuşmaya devam etti ve beni dumura uğratan gerçek ortaya çıktı. Bir cheat'de oyunun xxx isimli dosyasını hex editorü yardımıyla açın ve şu şekilde değiştirin diye bir yazı okumuş ve editör yardımı ile dosyayı açmaya karar vermiş! (pes diyorum o kadar).

☒ENGİN 'patlak demeyin bana' ABLA

Bu akşam Morimoto, Denthanal, Amrahuana ve benim Lost Valley'de ki ilk gecemiz. Burasının geçmişini çoğu ırk bilmez. Ama bizler burasının elfler için kutsal olduğunu biliyoruz. Burada elflerin ataları yatıyor. Her elf hayatında mutlaka birkere buraya gelir. Kendi ailesinden ölmüş ve buraya gömülmüş birinin ruhunun gelerek kendisine görüneceğine ve ona yardım edeceğine inanılır. Bu peri masalına(?!?) kim inanır derseniz. Bu bir gerçektir ve biz bu akşam, hepimiz eski ruhlarla konuşmak için çoğu elfin bilmediği, çok çok eski bir ayin yapmayı planlıyoruz. Bunu size söylersem duymayan kalmıyacağı gerçeğini düşünürsek o isteğinizi geri çevirmek zorundayım.

Morimoto'nun bir insan olması ve benim bir human tanrısına tapıyor olmam ayinin işe yaramaması için yeterli olsada kardeşlerimiz için geçmişte yapmış olduğumuz iyilikler ve fedakarlıklar ruhlar tarafından unutulmuş değil.

Bu kutsal görüşmemizde herkesin merak ettiği gerçekler açıklanacak. Ama hepimizin içinde garip bir his vardı. Sanki bu akşam kaldırabileceğimizden çok büyük şeyler olucakmış gibi hissediyorduk. Rüzgar esmiyor, böcekler bile ses çıkarmıyordu. Bunca yıl macera peşinde koştuktan sonra artık hiçbirşey bizi heyecanlandırmıyordu. Ama bu... Heyecandan daha çok açıklanamıyanın verdiği bir gizem ve korku...

Sadece gözlerimizi kapattık ve mırıldanmaya başladık...

"Haliba, Haliba, Sulessha-man Haliba"...

Hepinizle daha mutlu bir ayda beraber olmak isterdim ama kısmet değilmiş. Bu ay benimde okulum açılıyorda. Alttan dersler, yağmurlu ve kasvet dolu günler, erkenden kararan havalar, trafik, sorunlar... Daha da başka birşey kalmadı herhalde.

Bunun yanısıra. Nasılsınız? Umarım hepiniz iyisinizdir. Ben değilimde bari siz iyi olun.

Bu ay aylardır söz veripte teknik aksaklıklar sonucuya yayınlayamadığım AD&D dışındaki diğer oyun sistemleri hakkındaki yazıyı sunuyorum. Dikkat edin bu oyunların hiçbiri TSR'ye ait değildir. Bu yazı tamamıyle arkadaşım ve oyuncum Emre Arın tarafından hazırlanmıştır. Kendisine teşekkürlerim sonsuzdur. Şimdi arkanıza yaslanın. Elinize bir bardak sıcak kahve alın (ee havalar soğudu artık size bol buzlu kola alın diyemiyorum) ve bakın bakalım Forgotten Realms, Droganlance ve diğer AD&D dünyalarından başka RPG dünyasında neler varmış.

Vampire: The Masquerade: *Kan yaşam kaynağınız, karanlıksa dostunuz. Artık ölümsüzsünüz. Size son ölümü tattırabilecek sadece iki şey var; ateş ve güneş.*

Ne yazık ki avcıları da avlamak isteyenler var. Her vampir kan ister, özelliklede başka vampirlerinkini; ama sadece yaşlı ve güçlü olnalar alır. Sizse genç ve tecrübesizsiniz.

İnsanlar da sandığınız kadar zavallı değil. Engizisyon hala var. Hem de meşalelerini atmış, alev makineleri ile geliyorlar...

İçinizdeki "canavar"da sizi isritor. Kana susadıkça canavar kuduruyor, kan içip öldürünce de susuyor. Canavar olmamak için canavar oluyorsunuz.

Hepsinden kurtulsanız da Gehenna yakın; Caine geri dönecek ve tüm çocuklarını tek tek öldürecek.

Belki de şimdiden toprağa yatıp doğan güneşi selamlamalısınız.

Vampire: The Masquerade *"undead" olmanın zevkini en iyi şekilde alabileceğiniz tek oyun. Büyülü güçleriniz (vampirler nasıl yarasa oluyor sanıyorsunuz?), vampir ve insan toplumu üzerindeki etkinizle (onlar heryerdeler gerçekten) karşınızda çok az şey durabilir. Peki ya güç herşeymi, kan kurtuluş mu, öldürmek sandığınız kadar kolaymı? İşte bu yüzden Vampire'ye "kişisel korku oyunu deniyor". Kendi iç çekişmeleriniz ve "canavarla" olan savaşlarınız bı oyunun en etkileyici kısmı olacaktır.*

Werewolf: The Apocalypse

İnsanlar değer bilmezler, düşünmezler. Sadece yok etmeyi bilirler. Para için, güç için ağaçları kestiler, suyu bulandırdılar, güneşi fabrikalarının dumanlarıyla kapattılar. Onlar ne yaptıklarının farkında değiller; Wyrm için toprak anayı, Gaia'yı öldürdüklerini bilmiyorlar.

Biz şekil değiştirenlerin en büyükleri ve onurlularıysa son ana kadar bekledik. Artık vakit kalmadı, sonuna vardık. Apocalypse geldi ve biz Garou ırkı Wyrm'i ve piyonlarını durdurmak için herşeyi yapmalıyız. Ruhlar bizimle, Luna'nın ışığı ve Helios'un ateşi bizimle. Artık Gaia'nın çocukları son savaşa hazır.

Ama düşman kanı dökmek istiyorsak önce kendi aramızda akan kan nehirlerini durdurmalıyız. Artık Gaia, Wyrm kanının topraklarını suladığını görmek istiyor; hemde bizim pençelerimizle!

Werewolf: The Apocalypse *dünyayı Wyrm'e (yok oluş) karşı korumaya çalışan Garou'nun hikayesi. Kurtadamlara göre Wyrm çıldırdı ve toprak anayı -Gaia- öldürmeye çalışıyor. İnsanların içine kötü ruhlar sokuyor, canavarlarını dünyaya salıyor. Garou'da bu arada birbirini öldürüyor. Binlerce yıllık kabileler arasındaki kan davaları, onur ve haysiyetleri için birbirlerine karşı anlamsız meydan okumaları yüzünden Wyrm'le uğraşamıyorlar.*

Değişen dünya ve törelerle, kanunlar arasında sıkışmış olan Garou savaşmaktan çok var oluş müczdelesi veriyor. Savaşı kaybediyorlarmış gibi görünselerde her zaman umutları var. Çünkü herşeyin özü olan ruhlar onlara güçler bahşediyor.

Werewolf; kan, şiddet ve destan sevenlerin oyunu.

Mage: The Ascension: *Ben hayal ederim, iradem gerçekliği şekillendirir, Avatar'ımsa istediğim isteğimi gerçek kılar. Gücümün sınırı yok, istediğimi yaparım. Hava, toprak, su, ateş; yaşam, ölüm, zaman, mekan... Hepsi benim emrimde. Kuşlar beni dinler, ruhlar bana gelir, şeytanlar isteklerime boyun eğer. Çünkü ben "Büyücüyüm". Gerçek benim kabul ettiğimdir...*

Fakat yalnız değilim, başka irade kullananlar da var, hep de oldu. Kendi hayalleri uğruna bebekleri lanetlediler, krallara yardım ettiler, kediler kurban ettiler. "Yükseliş" yolunda kimse yalnız değildir ama her zaman en hızlı yükselen sadece bir kişidir.

İşte okült, büyü ve büyücülerin oyunu: Mage: The Ascension. İster hala tozlu kitaplardan çalışıp yere pentagramlar çizin, ister hedefinizin kalp atışlarını bilgisayarınızla yeniden programlayın. İkiside büyü. Yol değişmedi sadece yöntemler değişti. Bilim, büyüyle farklı bir şekilde birleşti. Büyüyle cyborglar, genetik canavarlar yaratıldı.

Bir savaş var: *Ascension War. Taraflar belirlendi. Kaos isteyenler (Marauder), geri dönüşsüz yokoluş isteyenler (Nephandi), tüm tehlikeli elementlerin yok edilip hayatlarımızın stabil ve steril olmasını isteyenler (Tech) ve dünyada denge isteyenler (Traditions). Size sadece cephenizi ve yöntemlerinizi seçmek kalıyor.*

Mage: The Ascension *asalrın ve lazer toplarının çarpıştığı tek oyun. Gücün sınırı yok, büyü yapmanın sonu yok, asla yorulmıyacak, asla uyumak zorunda kalmıyacaksınız çünkü geröek olan sizin isteğiniz!*

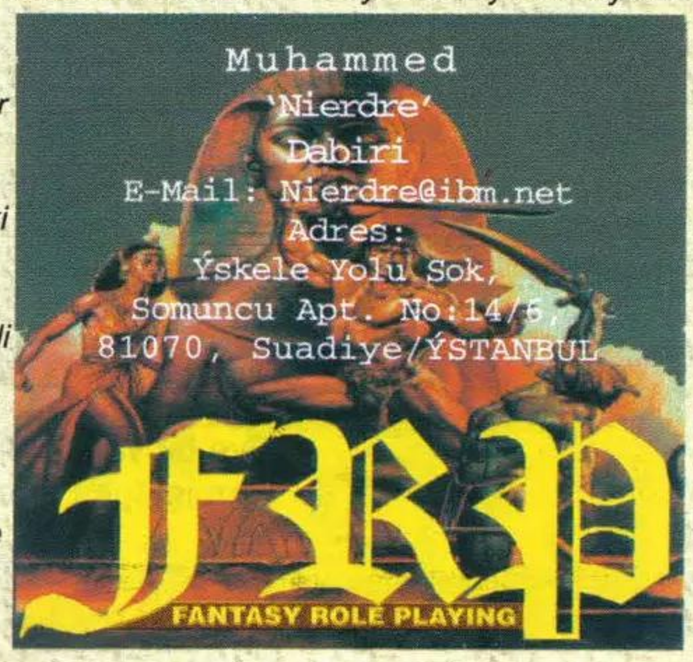
Wraith: The Oblivion. *Ölüm sandığınız gibi bir son değil, hatta herşey yeni başlıyor bile denebilir. Hayat çok kısa ve öyle basitki. Halbuki ölüm sonsuz ve kaybedilemiyecek kadar güzel.*

Underworld'de ölüm bambaşka. Çok zengin ve canlı(!?!), renkli ve sınırsız. Evet belki ilk başta bir cennet ya da cehennem bulamamak insanı kırıyor, aldatılmış olmanın acısını hissediyorsunuz ama düşündüğünüzden farklı bir dünya bulmak heyecan veriyor. İnanın insan ölümü bile sevebilen bir varlık. İşin acı kısmı nedir biliyormusunuz? Bir şey varki sevgiden öte tutkuyla, aşkla bağlandığınız bir şey: yaşam. Fakat ona asla ulaşamıyorsunuz. Canlılar dünyasında bir gölge bile değilsiniz, yapabileceğiniz tek şey sadece seyretmek ya da rüyalardan , eşyalardan veya başka insanların vücutlarından oraya etki etmeye çabalıyabilirsiniz. Fakat nereye kadar; bir daha asla hissedemiyeceksiniz.

Ve yaşamla ölümün ötesinde de The Oblivion sizi bekliyor. Tamamen yok oluş, unutuluş, siliniş... Ölü kalabilmek için çırpınıyorsunuz, yaşama tutunuyorsunuz, hayattaki amaçlarınıza bağlanıyorsunuz. Ama pekçoğu bu yükü kaldıramayıp kendini the Oblivion'un sonsuz ve soğuk boşluğuna bırakıyor.

Sizce de ölüm bu çabaya değermi?

Wraith: The Oblivion *role playing dünyasına oldukça ilginç bir cümleyle girdi. "Cennet yok, Cehennem yok, Tanrı yok, sadece Oblivion var...". İnsanlar öldükten sonra anlıyorlar ki - sadece direk olarak Oblivion'a gitmeyecek kadar*



şanslı olanlar- ölüm sadece bir başlangıç. Artık bir hayalet olarak eskisinden de canlı(!?!) ve sorunlu bir hayatınız var. Bir yanda hayatta hep yapmak isteyipte yapamadıklarınızın verdiği acı, öbür yanda sizi kendine çeken kesin yok oluş the Oblivion, içinizde de sizi Oblivion'a sürüklemeye çalışan "gölgenizle" mücadele etmek zorundasınız. Evet ölümlüyken sahip olamadığınız güçleriniz var. Belki artık insanların içine girip onları kullanabiliyor ya da rüyalarından kendinize bir kılıç yapabiliyorsunuz. Peki ya bunlar ölmeye değermiydi?
***Wraith: The Oblivion** bir korku, tutku ve ölümün öyküsü.*
***Changeling: The Dreaming:** Sabaha kadar televizyon karşısında koyunlar gibi oturup eğlendiklerini sanıyorlar. Çocukları bilgisayar oyunlarında kan saçmaktan zevk alıyor. Yaşlıları peçete koleksiyonu yapıp, örgü örerek son günlerini geçiriyorlar. hayvanları kısır, öylece patates çuvalları gibi yatıp duruyorlar. Şehirleri taştan ve ölü. İnsanları boğup adeta yutuyor. Sonuçta bunların hepsinin cezasını biz "periler" çekiyoruz.*
Açıkcası içimdeki "peri1" uyanmadan önce birisi bana bunları anlatsa ya da ben önceden fark edebilsem insan olarak kalmayı yeğlerdim. Arcadia'nın kapıları bize kapandığından beri tekrar tekrar, yeniden doğup bu işkenceleri çekiyoruz. İnsanların banelliği bizi ezip yavaş yavaş öldürüyor.
Peki neden hayaş kurmayı bıraktılar? Neden "öldüler"? Neden bizi de aynı çukura çekmeye çalışıyorlar? Eskiden periler ve insanlar bir arada yaşardı. Şimdi ne oldu ne değişti? Yoksa birden çok zeki, mantıklı ya da ciddi yaratıklar mı oluverdiler. Hiç sanmam. Bana sorarsanız sonlarını "hazırladılar". Büyük kış geliyor ve geldiğinde bir daha asla gitmeyecek. Yazı, güneşi göremiyecekler. ve ne mi olacak?Düşünmenin, hayal kurmakla başladığını bilmeyen bu aptalların o ciddi ve sağlam dünyası yıkılıvericek. Bizse cenazelerinin başında durup onlar için dua bile edemiyeceğiz çünkü çoktan Kış'ın karları altında kalmış olacağız.
Eskiden insanlar hikaye anlatırlardı. Ejderhalarla dövüşen kahramanlardan, bebekleri kaçıran Baba Yaga'dan, gökkuşağının altındaki hazineyi koruyan cücelerden bahsederlerdi ve hayal ederlerdi... Küçük perilerde bu hayallerle yaşarlardı.
Birden insanlar hayal kurmaz oldular. Büyük okullara gidip, büyük şehirler yaptılar ama rüya görmeyi unuttular. Arcadia'nın kapıları kapandı ve dünyada kalan zavallı periler inanları içinde saklanıp, yaşıyabildiler. Hayal kuranları aramaya, güzel olanı bulmak için çabalamaya başladılar. Arcadi'yı yeniden açmak için uğraşmaya başladılar.
*İşte **Changeling: The Dreaming** bu kahramanların öyküsü. Kahramanların güvenebilecekleri tekşey ise umutları ve Dreaming adlı hayal dünyaları...*

Hmm... Fena değil değil mi? Bahse girerim en az birini beğendiniz ve oynamak için can atıyorsunuz. Peki sizi tutan ne?
Şimdi mektuplara geçmeden önce birkaç şey daha söyliyeyim. Birincisi geçen ayki buluşmaya gelemedim. O gün gelipde beni bulamayan arkadaşlarım, hepinizden özür dilerim. Gelicek buluşma 18 Ekim Cumartesisi günü.
Bir de sürpriz. FRP yarışması bu ay tekrar başladı. Yazının sonunda ki sorunun cevabını 1 Aralık tarihine kadar gönderin ve çekilişe katılıp hediyenizi kazanın. Bi dakka bi dakka hemen yazının sonuna atlamayın. Arada biraz büyü ve büyülü eşya falan da okuyun bi bakiim. Dimi yani...

Helm Of Darkness:
Experience Point Value: 2,500
Gold Piece Value: 45,000
Helm Of Darkness veya diğer adıyla Nighthelm sanki savaştan yeni çıkmış, çok eski bir görünüşe sahiptir.
Helm Of Darkness'ın tam ön tarafında tam tamına 500,000 Gold Piece değerinde (evet yanlış okumadınız tam beşyüzbin) siyah bir safir bulunur ve 12 tane de küçük siyah opaller helm'in etrafını çevreler.
Helm Of Darkness'ı giyen biri direk olarak onun güçlerinin ne olduğunu anlar. Her sınıftan ve her alignment'den kimseler bunu giyebilir.
Güçleri ise; Büyük safir 99 kere darkness yapabiliyor. Bu 9 turn sürüyor ve bu yapan istesede darkness'ı dispel edemiyor. Küçük opaller ise, helm'i giyen bazı büyülere karşı saving throwlar'ı tutturamazsa, onu o büyüyüe karşı birkere koruyorlar ve koruduktan sonra da yok oluyorlar. Koruma sağlanan büyüler; Death Spell, Disintegrate, Magic Jar, Energy-Drain büyüleri, Petrification ve Polymorph büyüleri. Yani bir Disintegrate yer ve save edemezseniz opallerden biri yok oluyor ve siz kurtuluyorsunuz.
Opalleri helmden çıkarırsanız yok oluyorlar ve büyük safiri çıkarırsanızda safir kendisi ile beraber 4 feet alanındaki herşeyi Disintegrate ediyor.
Helm Of Darkness aynı zamanda onu giyene karanlıkta görme gücü, Fear büyülerine karşı dayanıklılık, Ghostların yaşlandıran güçlerine karşı dayanıklılık, Speak With Dead büyüsünü yapabilme (9.level cleric gibi) ve etraftakilerin kendisini görmesini engellemek için etrafına Curtain Of Blackness yapabilme gücü veriyor.
Üzerindeki bütün taşlar yok olduğu zaman Helm Of Darkness'da yok oluyor.
Birazda büyü...

2. Seviye Büyüler

Resist Energy Drain (Abjuration):
Range: Dokunma Menzili **Components:** V,S
Duration: 1 turn/level **Casting Time:** 1 turn
Area Of Effect: Dokunulan Kişi **Saving Throw:** Yok
Resist Energy Drain, Clericlerin Negative Plane Protection'ının daha güçsüz bir kopyası.
Resist Energy Drain undeadlerin energy (level) drain eden saldırılarına karşı koruma sağlar. Koruduğu kimse böyle bir saldırıya maruz kaldığı zaman Death Magic'e karşı bir saving throw kazanıyor. Eğer save ederse level drainden kurtuluyor.
Aman dikkat bu büyü 9.level Energy Drain büyüsünü karşı koruma sağlamıyor.

9. Seviye Büyüler

Eye Of Mystra (Alteration, Invocation):
Range: 10 feet/level **Components:** V,S
Duration: 1 round **Casting Time:** 9
Area Of Effect: 1 kişi veya obje **Saving Throw:** Yok
Bu büyü sadece tamamiyle Mystra'ya inanan büyücüler tarafından yapılabilir. Aksi takdirde büyü tamamlandığı zaman ortaya dev bir göz çıkıyor ve dalga geçer gibi göz kırpıp kayboluyor.
Eye Of Mystra normalde bir kafa büyüklüğünde çok güzel bir gözdür. Göz bebeği koyu mavi, kirpikleri de uzun ve siyahtır.
Büyücü bu büyüyü yaptığı zaman hedef olarak bir kişi veya bir obje seçer. Eye Of Mystra ortaya çıktığı zaman bakışını bu seçilen şeye yöneltir ve menzil içindeki herhangibir hedefe doğru mavi bir ışın yollar. Bu ışın hedefe çarptığı zaman o hedefteki bütün büyü yok olur, ki bunlar ezberlenmiş büyüler, koruma amacıyla yapılmış büyüler veya belli bir durum ortaya çıktığı zaman aktive olan büyüler olabilir. Eğer hedef daha önce bir büyü yüzünden yaşlanmışsa o yıllarını geri kazanır veya büyü ile gençleşmişse tersi olur. Yani Longevity yapanların başları belada. Aynı zamanda hedef bir büyü ile şekil değiştirmişse veya üzerinde herhangibir ilüzyon varsa o özellikleri yok olur.
Eğer başka birşey hedefle ışın arasında kalırsa ona hiçbirşey olmaz. Eye Of Mystra'nın hedefi bir büyücü ise büyücünün büyü yapma gücü kaybolmaz, ama büyülü objeler bütün güçlerini kaybederler. Sadece artifactler buna tamamiyle veya yarı yarıya dayanıklıdırlar.
Eye Of Mystra herhangibir Chosen Of Mystra'ya karşı hiçbir işe yaramaz. Eğer bir büyücüye bu büyü zorla yaptırılırsa ortaya bir göz çıkar, göz kırpar ve kaybolur.

Ahmet Lütfi Aksoy... Yeni mektuplarını bekliyorum.

Oğuz Göynü... O gün seni arayan ciddi ciddi bendim. İstediğin zaman atla gel konuşalım.

Kerem Kutman... Hangi üniversitedesin şu an, bu biir. FR de tanrılarla ilgili Faiths&Avatars'ı ve Drowlarla ilgili Drow of The Underdark'ı tavsiye ederim, bu ikii. Yeni mektuplarını bekliyorum bu da üüçç.

Mehmet... Bana arkadaşınla uğradığınızda sizinle ilgilenemedim. Bir daha beklerim. Antalyadan FRP'ci arayanlar Emrah Altun'la görüşsünler. (Emrah bana telefon numaranı gönderseydinde ben onu yayınlasaydım. Insanlar sana daha çabuk ulaşabilirlerdi.) Adres: Liman Mah., 27 Sok:13/3, Antalya
Şimdi gelelim sorumuza... Dexterity'si 17 olan bir Elf Wizard düşünün. Üzerinde Cloak Of Protection +1, Ring Of Protection +1, Bracers of Defense AC 5 ve birde Elven Chain Mail +3 var. Bu büyücünün AC'si kaçtır? Cevaplar 1 Aralığa kadar bekleniyor. Ödülde bir Forgotten Realms romanı. Harpers serisinden bir roman.
Hadi bakalım cevaplarınızı bekliyorum.
Bu aylık da bukadar derken dikkat ettimde hiç mektup yayınlıyamamışım. Naapsam büyüden mi kıssam nereden kıssam. Ya da her ay fiks bir mektup, bir büyü birde büyülü eşya mı yayınlasam naapsam?
Tavsiyelerinizi bekliyorum.
Kendinize iyi bakın arkadaşlarım.

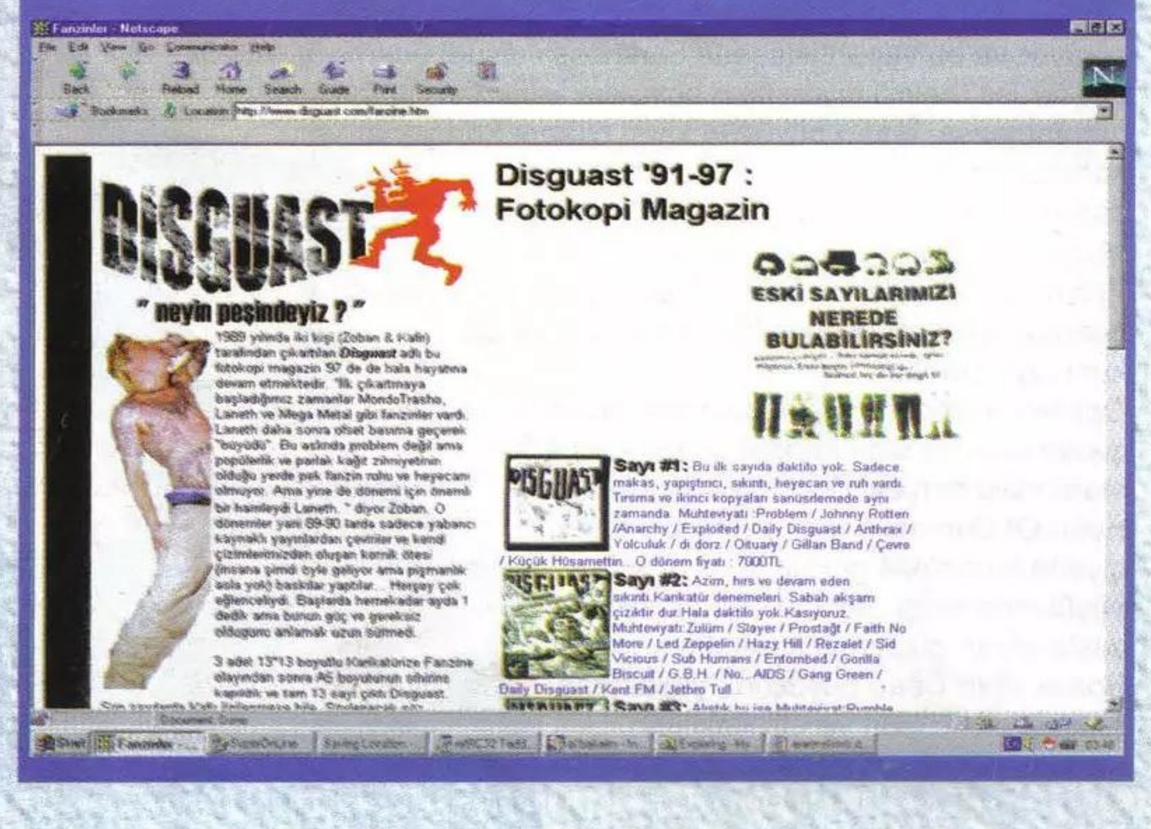
"My Honor Is My Lıfe..."
ýMuhammed 'Nierdre' Dabiri

ar@rım

Ne e-mail geliyor, ne de başka bir şey. Neden böyle oldu anlamadım açıkçası. İstikrarsız gibi mi oldu yoksa bu ar@rım sizler için. Aman derim kardeşlerim, arkadaşlarım aman. Bana e-mail'ler göndereceksiniz, sorular soracaksınız, beni yönlendireceksiniz ki olsun bu işler. Ben ne anlatacağım şimdi. Şaka saka biliyom tabii ki ne anlatacağımı, o kadar da istikrarsız değiliz, ehehe.
Web, kim ne derse desin bir çok kişinin Internet lafı ile özleştirdiği bir olay oldu, geriye kalan kısım ise, FTP, Irc, Telnet, Push gibi teknolojiler arasında paylaşılmış durumda.
Web'deki multimedia özelliklerinin yüksek olması ise herkesi buraya çekiyor, bir web sayfası olsun isteği ile sarıyor ve yakıyor için için (woovv). HTML (Hyper Text Markup Language) bilmeden de bu işler olmaz gibi, fakat siz yine de moralinizi bozmayın, şu an etrafta bulunan bazı yazılımlar HTML istemeden de Web sayfaları yaratabiliyorlar. Bunların en babası ve benim favorim NetObjects Fusion 2.0 **(http://www.netobjects.com).**
HTML bir programlama dili değildir, scripting dilidir, yani programlar yaratamazsınız HTML ile ancak dökümanları formatlayabilirsiniz ve kod olarak "tag" ismi verilen kontrol elemanları kullanırsınız.
HTML'i ogrenmek 2-3 hafta da bitebilir, fakat detaylarına inince olay gittikce karışır. Bir çok kişinin (mesela benim) bu işten ekmek yediğini düşünürseniz olay o kadar da kolay olmamalı zaten. Ben bu konuya ilk değindiğim de HTML in versiyonu 3.0 idi fakat şu an 3.2 gündemde. W3 **(http://www.w3.org)** denen grubun her gün yaptığı eklemeler ile HTML gelişiyor ve emin olun ki daha da zorlaşıyor. Netscape 4.0 yani Communicator ve MIE 4.0 (Microsoft Internet Explorer) ile bir çok yeni stil eklendi Html'e. Ve kodlarını incelediğimde gördüm ki ileride daha da komplikeleşecek, yani demem o ki bu iş ile ilgilenecekseniz bir an önce ilgilenmeye başlayın derim ben. Ayrıca eklerim, Web, Html öğrenmek için adeta bir hazine, size bazı adresler vereyim bari:
http://www.amazon.com: Amazon isimli, Internetteki en büyük kitap firması, online olarak bir çok kitabı buradan bulabilirsiniz, ticari bir sayfa...
http://home.netscape.com/home/how-to-create-web-services.html: Netscape'in bu sayfalarından çok şey ögreneceğinize emin olun. Ama şunu da unutmayın ki burada gördükleriniz başka browserlar tarafından desteklenmiyor olabilr.
http://www.pcworld.com.tr: Anadilimiz deki bu sayfalarda işinizi görecektir.
http://www.boutell.com/faq: FAQ lafını gördünüz mü sevinin derim ben. Sıkça sorulan sorular (Frequently Asked Questions) anlamındaki bu textler aklınıza gelebilecek en zeki sorudan en salak soruya kadar cevaplar içerir. Burada da "Nasıl olacak" (how-to) kısmı ile ilgili bir çok FAQ bulabilirsiniz.
http://www.w3.org/pub/WWW/Mail/Lists.html: Mailing listlere yani mektup listelerine katılmak başkalarının tecrübelerinden faydalanmak ve onların sorularında kendinize ait cevaplar bulmak acısından çok önemli. Bu site de bu konu ile ilgili işte.
http://www.microsoft.com/workshop/author/default.htm: Netscape in Microsoft olanı desem yeter herhalde.
http://www.stars.com: Web yaratıcılarının kütüphanelerine bir göz atmak içinde buraya bir surf yapın bakalım.
http://www.dumpsterdive.com: Html'i yaratabilmek için hazırlanmış editörlerin bir kısmını burada bulabilirsiniz.
http://www.w3.org: Web standartlarini yaratıcılarından öğrenmek ne hoş olur Tanrım, eihee.
http://www.davesite.com/computers/compressx.shtml: Dünya üzerinde bulunan bütün dosya sıkıştırma programları.
Başka değinmek istediğim bir konu ise şu server olayı, bilmem biliyor muydunuz ama her isteyen evine bir server kurabilir ve kendine kullanıcılar bulabilir. Yalnız anlatacaklarım Win 95 ve NT icin geçerli, Macintosh, unix ve Win 3.1 de bu işler nasıl oluyor bilemiyom. Nasıl mı ??? Etrafta bir çok web server olmak ile beraber benim bildiklerim "O'reilly Web Site" **(http://www.ora.com/),** Netscape Web Server **(http://home.netscape.com/comprod/server_central/product/enterprise/index_frame.html)** ve Microsoft Internet Information Server **(http://www.microsoft.com/products/prodref/81_ov.htm).**
Bence benim yaptığımı yapın ve O'Reilly nin Web Site isimli yazılımını yükleyin ve bilgisayarınıza kurun. Bilgisayarınıza kabaca bir web server kurmuş oldunuz bile.
Artık browser'ınız da **http://localhost/** adı altında yaptığınız sayfalara bakabilirsiniz. Ama yaptığınız sayfalar Website'ı install ettiğiniz dizinin altındaki "htdocs" altında bulunmak zorunda. OK. Web serveriniz kurulu artık, Win95 in taskbar'ının altında website in logosu falan duruyor yani web server'ınız aktif durumda. Aman derim yine, sakın "Ulan bu iş bu kadar kolay mıymış, vay be 2 dk da web server kurduk..." demeyin çok ayıp olur sonra. Millet bu işten de ekmek yiyor. Bu server' ın binlerce kişiyi kaldıracak şekilde ayarlanması, güvenlik problemleri ve bunun gibi birçok konu emin olun ki uzmanlık isteyen dallar.
Neyse ney, şimdi geriye ne kaldı, bu server'a adam bulmak. Adam nasıl bulacaksınız ve en önemlisi adres nasıl vereceksiniz. Aslında bu konuya daha önce değinmiştim ama her ay GameShow a 100binlerce yeni arkadaş katıldığı için tekrar değinmekte yarar var... Bilgisayarınız ile Internet e bağlandığınız anda size bir IP adresi atanır ve bu adres bağlantınız kesilene kadar sizindir. Yeni bir bağlanmada ise IP niz değişik olacaktır. Internete bağlı iken MS-Dos promptan "winipcfg" komutu ile IP nizi öğrenebilirsiniz.
Hepimiz genciz (di mi?) heyecan yaşamıyacaz mı, yaşayacağız, girin hemen IRC ye, bağlanın mesela bir Undernet kanalına (chicago.il.us.Undernet.org ornektir) girin oradan bir kanala ve insanları serverınıza davet edin. Şimdi bunun yolunu bulmak lazım, aslında hiç bunlara gerek yok, irc.aidata.com.tr chat serverından gameshow (#gameshow) kanalına girerseniz ve oradaki herhangi bir arkadaşa "abi yaww, ben Timur'un anlattığı olayı yaptım, bok gibin heyecanlıyım, bir zahmet şu IP adresine web üzerinden bir bağlanır mısınız acaba, rica etsem...???" gibinden bir şeyler söylerseniz, odada ki arkadaşlar da eşşek değil ya, onlar da GameShow okuyucusu, anlarlar derdinizi, efendi gibi girmeye calışırlar. (Yalnız farkettiniz mi, yazı stilim birden nasıl değişti, ciddi ciddi bir şey anlatıyordum, bir den nasıl sapıttım, yaww aslında bunu yapmak hiç istemiyorum, yani istiyorum aslında da, yazı yazarken içimden bir ses hep diyor ki "Olm Timur, bu yazıları binlerce kişi okuyor, okuyucuyu genelleme, herkes senin espri tarzından hoşlanmayabilir, küfür nedir bilmeyenler vardır, kız okuyucular vardır, orta yaşlı okuyucular vardır, İstanbul efendisi tipler vardır, düzgün Türkçe kullan, anadilinde terim kullan... Bak demin eşşek dedin, hadi onu bırak bok dedin, sen ne adamsın yaww, hem biliyorsun hemide, bak şimdi de hemide dedin, olm var mı lam hemide diye bir laf, bak yaww, yaww u yaww diye yazıyon, olm u olm diye. Ne ünlemin var ne de ayıracın!!! Daha "de" dahi mi yoksa içinde mi onu bile bilmiyon,

http://www.disgaust.com

Disguast 91 lerde a5 formatın da yayınlanan bir fanzindi. O yıldan 95 Aralık a kadar 13 sayı çıktı..Bilenler bilir iste..Undeground tarzda müzik ağırlıklı bir fanzindi....Hala da her an bir sayısı cikabilir...
Derginin web masteri aynı zamanda da derginin editörlerinden. Kendisinin İnternet e ilgisi onu bu sayfaları hazırlamaya itmiş. Açıkcası Türkiye de yapılmış bir olay olmaması beni en çok etkileyen kısım oldu. Web masterinin yorumları ise aynen şöyle...
*Açıkcası WEB versiyonunu yaptıktan sonra fotokopi ile ilgilenmek aaacaip itici geliyor ama yine de elde tutulacak sayılar üreteceğiz...Üretecegiz diyorum çünkü bu fan iki kişi tarafından çıkarılmaya başlamıştı ama şu an NEt teki halini ben edit ediyorum..Zamanla icerigining gelisecegini düşünüyorum..Bir amaca koymak çok "populist " olacak ama işte underground style de Türkçe bir content e sahip olacak site...Fanzilerdeki "söyleyecek laf oldukca fanzin cikar mantigi burada da geçerli..Söyleyecek lafımız varsa NEt'de de haykıracagiz..
Disgust'ı izleyin...farkli oldugunu düsünüyoruz.....
Zoban Raftik
Biz tanıtırız, siz bakarsınız...



Allah'tan (aferim Allah'ın A sını büyük yazdın) soru halinde ki mi leri ayrı yazıyon, Hadi abartma müşteri bekliyo.)
Evet neyse giderseniz bir kanala, cağırırsanız birini gelir elbette.
Bu olayı chatte yapmanın avantajı yorum alabilmek, ne kadar hızda geldi, iyi mi, bug var mı gibi sorulara cevap bulabilirsiniz tabii bağlanan kişi kendinden iğrenmez ise. Eger sınırlarımı zorluyayım diyorsanız, bağlanın bir undernet kanalına falan çağırın birini.
Ama emin olun ki gavurlar biz Türkler gibi hemen atlamayacaktır, siz de yapın bir slogan gibi bir sey, mesela şöyle "Pamela Lee Anderson'ın giyinik resimleri ilk defa burada" gibin verin IP nizi, tabii bunu Ingilizce yapin, Ingilizce bilmeyenler su lafı copy and paste edebilirler "Hi !! My name is Pamela, would you like to see my nude pictures if so please check this web site out!!!" diyin ve IP nızı yazın...(Ukela nolcek)
Aynı işi FTP server kurarak da yapabilirsiniz, daha hızlı olacağından emin olun. Arkadaşlarınız arasında dosya alışverişi yapmak hoş olurdu herhalde ama dikkatli olun bütün harddiskinizi açmayın Internet'e...

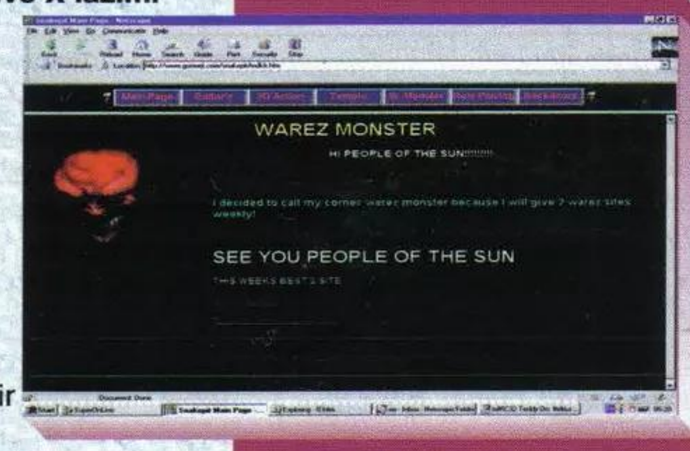
Mail to:

From: Enis Tekindor <tekindar@alnet.net>
Subject: plug ins
Merhaba Timur;
Bu sana ikinci email'im. Sana birkaç sorum daha olacak. Yine sorularım browser'larla ilgili
1) Bu plug-ins dedikleri nedir,nasıl yüklenir. Çoğunlukla hangileri kullanılır.
2)Bu Netscape ile bir sayfaya bağlandım;dedi ki yavrum Active X lazım. Bu ne dedi şimdi?
3)E-mail yollarken To'nun altında bir de "CC" var o ne işe yarar.
4)Netscape mi? IE mi? Neden? Bende Netscape Gold 3.01 var.Bi de IE 3.01 var. Internet'e senin sayfaların sayesinde ilgim daha da arttı ve ben de bağlanmaya başladm.Daha sonra yine girmek umuduyla. Şimdiden saol. Bunları cevaplarsan ok sevinirim.
E-mailin için sağol kardeşim.
Sorularının cevaplarına gelince:
1- Plug-in dedikleri olay 3. Kişiler yani firmalar tarafından belirli bir program için yapılan ve o programın özelliklerini arttıran ufak programlar diyebiliriz. Mesela çok ünlü bir grafik programı olan Adobe Photoshop için bir çok plug-in yapılmıştır. Eğer yapılan bu plug-in çok başarılı bir çalışma olursa genelde o firma tarafından satın alınır ve bir sonra ki versiyonunda programın içinde gelir.
2- Ben sana açıklamaya çalışayım ama nasıl anlatırım tam bilemiyorum duyduğuma göre...
Daha önceden OLE kontrolları olarak bilinen programlanabilinen elementlere verilen yeni ad. Bir anlam ifade etmedi biliyom, şöyle açıklayayım, Microsoft'un Sun'ın Javasına karşı çıkarttığı bir olay. Active-X kontrollarının Java ya göre avantajı bir çok dilde yazılmış bir çok program ile ve tabii ki Microsoft programları ile çalışabilmesi...
3- Eğer gönderilecek bir e-mail esas gideceği adres dışında başka bir kişiye de gidecekse o kişinin adresi CC kısmına yazılır. Aslında birden fazla kişiye e-mail göndermek TO kısmında adreslerin arasına virgül koyarak da olur, CC nin anlami konu ile bir şekilde alakalı ama esas sahibi değil demek...Mesela bana gönderilen bir eleştiri mesajına ben cevap verirken gönderen kişinin adresini TO kısmına yazıp patronuma yani Mert'e pardon Emin' e CC lerim. Abi böyle bir olay var gibisinden...
4- Şimdi ben Netscape fanatiğiyim. İkisinin de kendilerine ait özellikleri var, ama ben hiç MIE a ihtiyaç duymadım ama yaptığım bütün web sitelerini MIE da da doğru olmasına devamlı dikkat ettim. Şahsiyetsizim anlayacağım...
From: "gokdeniz sel" goksel@alnet.net
Subject: Atiliyom
Merhaba Timur abi,
1) Ben nette ne güzel surf yaparken bazen zamanı belli olmayan saatlerde kesiliyom. Neden? (Mailimi cevapla)
2) Bu V34 V42+ V42 bis+ falan onlar ne?Yenir mi?(Mailimi cevapla)
3) Bana browser'ımdan kontrol etmiceğim (DIKKAT! browserdan kontrol etmeyeceğim) bedeva mail atıcağım bir net adresi söyleye bilirmisin?
4) Sence şu an hangi ISS iyi.
Görüşmek üzere.
Gökdeniz Sel,
1-Yaşadığın bu problemi ben de zamanında çok yaşadım ve çözmek için de uğraşıp durdum, hattımda bir problem vardır diye PTT yi çağırdım...Ama yok yok, sonunda Superonline customer support dedi ki, Ataköy deki evler analog santrala bağlı, dijital olmamaları bu probleme yol açıyor... Ben inanamadım, nasıl Ataköy gibi bir yer analog olur dedim ve modemimi satıp BOCA aldım ama yine düştüm, düştüm, düştüm... İşte o gün buralara kaçma kararı aldım. Bir de asağıda ki açıklamamı okur musun???
2-V32, hata kontrol metodu (error correction metodu) ile verileri check eder, hatalı veri gitmez, doğru olana kadar tekrarlanır.
V34 de ise , hata kontrol metodu ve hattın hızı kontrol edilir. Modemler bir kere anlaştıktan (negotiate) onra hattın hızı düşsede, karşılıklı olarak bunu kontrol edip hattı bağlı tutarlar. Mesela bir modemin hızı düşse öteki de o hıza gelir, tersi de doğrudur ama V32 de böyle bir durumda hat kopar, işte Türkiye gibi hatların kötü olduğu bir ülkede olay hat kopması ile sonuçlanır. V42, V32 ile aynı özellikler ile birlikte aynı zamanda daha yüksek hız demektir.
3- Valla araştırdım ve gördüm ki öyle bir şey yok, ama istersen sana bedava web üzerinden e-mail adresi veren firmalarin listesini veren bir adres vereyim, bak bakalım.
http://www.geocities.com/SiliconValley/Vista/8015/free.html: Bedava e-mail servisleri.
4- Superonline dicem ama Engin Abla'mızı çok fena kızdırmışlar onun için demiyorum.

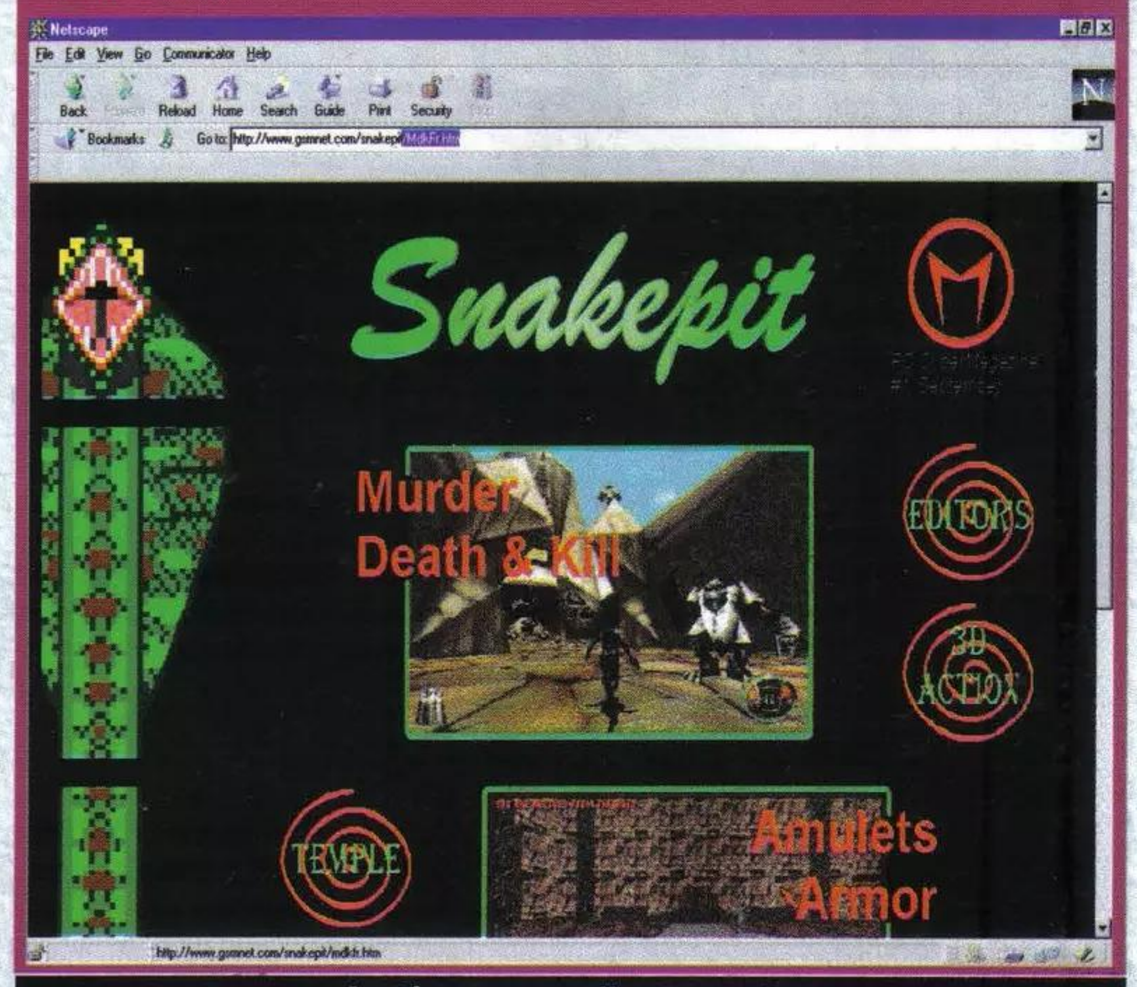
☒ Timur Çataklı (timur@gsmnet.com)

http://www.gsmnet.com/snakepit

Çalışmışlar, okumuşlar, heveslenmişler ve bence de güzel ve hoş bir site hazırlamışlar. Aman aman bu siteleri görünce içim açılıyor yaww... Fakat nedense ingilizce hazırlamışlar içeriklerini, açıkçası Türkçe olması daha iyi olurdu gibi... Düşünülmeli...
Site belli başlı köşelerinin açıklamarı site sahibinin ağzından alalım:
Editor's: (Eren) Her ay dergiyle ilgili tüm olayları ve aynı zamanda derginin kendisiyle ilgili mektuplarınızın cevaplarını burda bulabilirsiniz.
3d Action: (Korhan) Herhalde bilgisayar oyunlarının en popüler
türlerinden biri olan Doom-Gibin'ler hakkında bilgiler alabileceğiniz ve sorularınızın cevaplanacağı yegane yer!
Temple:(Olgan) Sizin FRP hakkında bilmek istediğiniz şeyler varsa bu köşeyi okumanız yeterli.



Warez Monster: (Gür) Sevgili canavarımız sizin ağzınıza layık tüm FTP'leri ve download sitelarını sizin için arayıp buldu. Artık siz bu adreslere gidip bir şeyler download edeyim derken bi bakarsınız telefon faturası programın orijinali kadar tutmuş!
Service Depot:(Mehmet) Hardiskiniz mi uçtu? Windows'a format mı çektiniz? Upgrade, upgrade ama nasıl upgrade diye bağırıyorsanız atın köşeye bir mektup, Mehmet bi koşu gelip halletsin!
Backdoorz: (Mirage) Dergi hakkında geyik mi istiyorsunuz? Tam yerine geldiniz! Tabii bu arada sizin işinize yarayacak bir kaç cheatte verelim bari(hehe)! Eğer cheatte yetmediyse oyun hakkında tip veririz.
İşte böyle imiş arkadaşların köşeleri, devamlı ilerleyeceklerini ve bütün e-mail lara cevap vereceklerini de eklemeyi unutmadılar.



Justinyen proudly presents:
irc.aidata.com.tr'deki #GamEShoW odasındaki chat manyakları V2.0
befana: E-mail de olmasa, nasıl dayanırdı bu deli gönül hasretine. Ne diim, Allah sabır versin canımın öğrenci gençliğine.
IBlackI: IRCOp'luk gitti ama karizma hala yerinde. Bi de verdiği sözleri tutup buraya teşrif etse de parmaklasak.
DarkWader: Bu ay, bu köşeye yeniden başladıysak bu ipnanın sayesinde oldu. Halk ayaklanmasını başlattı. Başarı ile liderlik yaptı. Teşekkür edin ona...
darc: Saat 0:00 ile 5:00 arası ideal chat arkadaşı. Seviyeli muhabbet insanı.
dusk: En çok beni seviyon di mi? Doğru söyle!
Dyagnosis: Her ne kadar alkolik ipna ve DCC manyağı olsa da, o aslında çok iyi kalpli bir ipna. Kimi yalaması gerektiğini iyi biliyo... ;)
Emir: Seni Dragos bölgesinin kraliyet Şovalyesi ilan ediyorum. ;)
Jenny: Yaw, şu tamircinin adresini versene bana bi... ehehehe!
kedi : Kraliçe strikes back!
set: Ignored ehehehehe!
Sun-M: Ne diim ki sana. Nick değiştirirsin bana söylemezsin. Nerde eski paranoyak Susam nerde yeni nickli Sun-M.
Izul: Ne diim ki sana ben. En önemli konularda dalga geçersin, kin tutarsın. Allah'tan sonsuz kredin var. Yoksa çoktan ölmüştün. Haa, bi de yalarım!

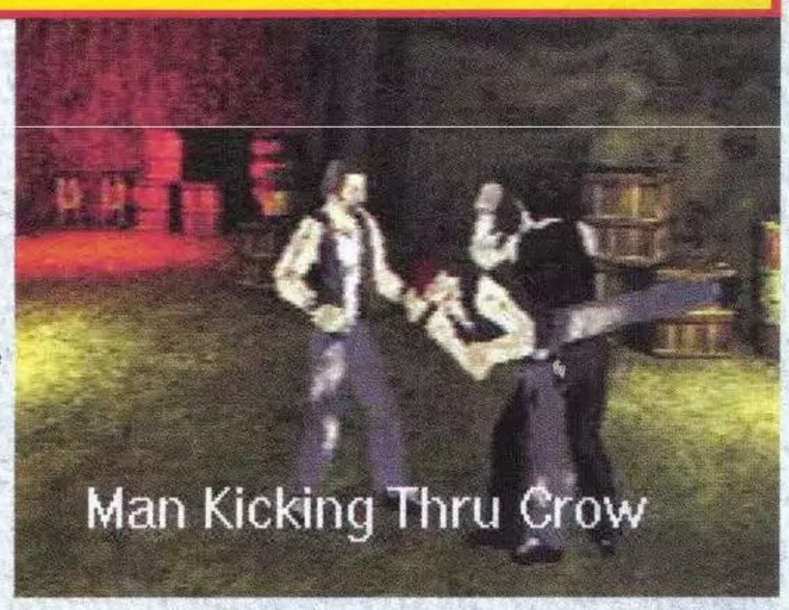
ANOTHER WORLD

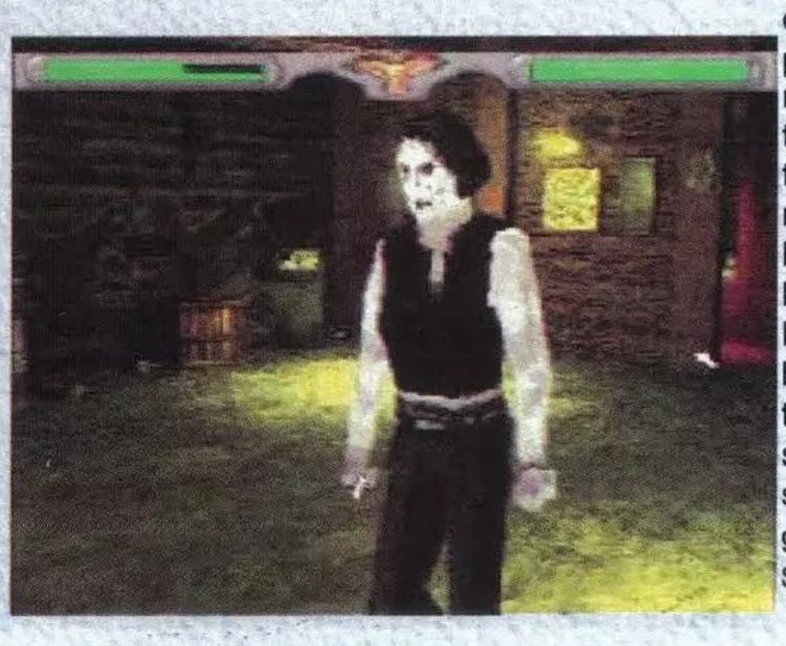
Merhabalar arkadaşlar. Geçen ayki dergide Mr.Zebani ortaya bir takım iddialar atıp, yeni kampanyalar başlatmış. Her şeyden önce bana ve kardeş köşe Not Serkan'a karışık demiş !? {ne demekse}. Ayrıca kendi çapında bir de kampanya olayına girmiş. Yok artık parantezler "[" böyle olacakmış. Ehüe! Peki sizce bu neden böyle olacak biliyor musunuz sayın okurlar. Çünkü eski parantezleri birleştirdiğinizde {yani böyle () } Polat'ın erkek arkadaşı çıkıyor ortaya ehe ! Valla biz böyle şeylere gelemeyiz. O yüzden biz artık parantezleri { böyle yapacağız. Hepinizi bizi desteklemeye çağırıyorum. Bu arada kampanyamız devam ediyor. No filozofi, No karmaşa. Bu ay ki greetings Arnold {hiç de dalkavuk diilmiş aslında ehüe !}, Ghost {Satıcının kralı oldu bi dahaki ay listeden düşecek sanıyorum}, Legolas {Kelek attı bize kanka ! ama yazılıyo bunlar bi yerlere), Savaş {Bu aralar çok GÖZDE biriyle beraber ehüe!}, Set {Şimdi okullu olduk!}, Remote {uzaktan kumanda tipli adam}, ve Zu {Vahşi batının en hızlı kadın kovboyu :P {Outlaws da tabi}}.

☒Özgür "Bu Savaş demektir..." GÜLTEKİN

THE CROW

BANG! En son hatırladığım ensemde patlayan bir silah sesi olduğu! Ondan sonra herşey karardı. Diğer bir deyişle film koptu. Yani daha açık anlatmak gerekirse ÖLDÜM! En doğrusu öldürüldüm. Neden? Niçin? Öldürüldüm bunu aynı adlı filmi (ve oyunun başındaki demoyu) seyredenler daha iyi bilirler (ben seyretmedim de ehue!) Netekim sonuçta ben öldüm bittim kısacası. Ama benim ölmem senaryoyu kurtarmıyordu. Bu yüzden geri döndüm. Evet geri döndüm ama normal bir insan gibi olmamın yanında bir de ekistradan karga olmuştum (Tanrı çok cimri günündeydi herhalde bana bunu layık görmüş). The Crow yani karga olayı işte burdan çıkıyor. Kabul etmek gerekir ki yapımcıların hayal gücü ancak bir kargaya yetmiş. Herneyse oyunun sadece ismi karga zaten. Biz oyunda yine bir adamı yöneteceğiz. Zaten böyle bir dövüş oyununda kahraman olarak bir karga yönetsek gayek komik olurdu (crow fighters! olurdu oyunun ismi o zaman herhalde, fatalitylerde de gak ! diyerek ağzımızdaki peyniri düşürürdük mesela ehue!). Aynı adlı filmi seyredenler hemen hatırlayacaklar baş rol oyuncusu Brandon LEE çekimlerde talihsiz bir kaza geçirip ölmüştü. İşte biz bu adamı yani oyundaki adıyla Vincent'ı yönetiyoruz. Oyunu diğer bu tür adam döv, ilerle türü oyunlardan ayıran en büyük özellik belkide 3 boyutlu bir ortamda geçiyor olması. Diğer bu tür oyunların hemen hepsinde savaşmanın yanı sıra bin çeşit değişik bilmeceler ile de boğuşuyorduk. The Crow'da ise öyle bilmece ile bulmaca ile vakit kaybetmenize gerek yok. Vurun kırın ilerleyin işte bu kadar basit. Belirli bir sırayla değişik mekanlarda kötü adamların ağzını burnunu dağıtmaya çalışıyoruz. Bunun için kimi yerde yumruk ve tekmelerimizi (yapabileceğiniz güzel hareketler oyunun manualinde var), kimi yerde de kesici, delici, vurucu türde değişik silahlar kullanıyoruz. Kullandığımız bu silahlar arasında bıçak, zopa, şişe, demir bar, pala, makinalı tabanca, tabanca, molotof kokteyli, kılıç !? ve levye bulunmakta. Ayrıca sağda solda göreceğiniz sandık ve fıçılarıda düşmanlarınızın üzerlerine atmak için kullanabilirsiniz. Bölümler içinde çıkışa giden doğru yolu bulabilmek için adamları patakladığınızda yerde çıkan karga figürünün gösterdiği yönü takip etmelisiniz. Sizinde fark ettiğiniz gibi adamları marizlediğinizde bazıları geride maskeye benzer bişiyler bırakıyor. İşte bu şeyler enerjinizi tazelemeye yarar o yüzden kaçırmamaya bakın. İsterseniz birazda oyunun geçtiği mekanlardan bahsedelim. Oyun tahmin ettiğim kadarıyla toplam 10 bölüm felan. İlk bölüm Melekler şehrindenki (Los Angeles) barda geçiyor. Sarhoj ve belalı adamları marizlemek sizin için büyük bir zevk olacak. İkinci bölüm limanda geçiyor. Kötü yürekli adamlar sizi deşmeye çalışıyor. Üçüncü bölüm limandan bindiğimiz gemide geçiyor. Eli bıçaklı katiller ve silahlı adamlar size gemide karşılama töreni hazırlamışlar. Dördüncü bölüm ise mezar. Ölüp ölmediğinizi öğrenmek için girdiğiniz mezarda şeytana tapanlar size saldırmak üzere programlanmışlar ama siz onlara tekrar programlayın (kısacası marizleyin ehüe !). Şimdiki bölüm (beşinci bölüm yani) mezarlıkda geçiyor. Sonunda mezarlığa gelebildiniz. Buradaki anıt mezara çiçek koymak istediğinizde şeytana tapan dostlarımız yine karşımıza çıkıyor. Kilise altıncı bölüm oluyor. Bu bölümde de şeytana tapanları huzura kavuşturmaya çalışacaksınız. Meksikalıların ölüm günü dedikleri şenliklerde de (yani yedinci bölüm) şen şakrak adam marizliyerek ilerliyeceksiniz. İkinci kez ilk bölüme benzeyen bir bara geliyorsunuz. Tabi bu sefer de amacımız kötü adamları saf dışı etmek. Sıradaki bölüm Judah denen herifin kulesi. Dış tarafından tırmadığımız ve içeri daldığımız bu kulede yukarı çıkmak için asansörü kullanacaksınız. Bundan sonra da finalde daha güçlü düşmanlar sizi bekliyor. Şansınız açık olsun. Çünkü buna ihtayıcınız olacak ehue ! Son olarak oyun fena diil. İlk başta grafikler size biraz kötü gelebilir ama değişen mekanlar insanı yeterince tatmin ediyor. PC'deki versiyonundan benim gördüğüm kadarıyla hiç de farkı olmayan bu oyunu tavsiye bilem edebilirim.


Man Kicking Thru Crow



MEGAMAN-X3

Eskiden (çok eskiden) biz daha küçükken ne güzel Japon çizgi filmleri oynardı televizyonda. Bilmem hatırlar mısınız Robotech felan vardı mesela. İyi de şimdi bütün bunları bize niye anlatıyorsun diye bir soru gelebilir aklınıza. Cevabı oldukça basit sayılır. Sizlere açıklamaya çalıştığım oyun yani Mega ManX 3'ün başında işte bu Japon çizgi filmleri andıran çok güzel bir demo var. Zamanında bu oyunun birincisi Mega ManX adında Pc'de de çıkmıştı. Hatta zamanın dergisinde yine ben açıklamıştım. Aradan uzun zaman geçti ve oyunun Sega Saturn için yapılmış üçüncüsü çıktı (Bu arada oyunun ikincisi hakkında en ufak bir fikre sahip olmadığımı hemen belirteyim) Benim oyunda ilkine göre gördüğüm bazı farklılıklar var yalnız. Örneğin Yarı robot kahramanımız olan Mega ManX'in yanına yardımcı olarak Zero diye yeni bir karakter daha eklenmiş. Oyun içinde bazı yerlerde Zero'yu bazı yerlerde ise Mega ManX'i yönetiyoruz. Oyunumuz görünüş ve oynanış itibari ile arcade makinelerindeki oyunları andırıyor. 8 bölüm boyunca bol bol hoplayıp zıplayıp değişik düşmanları bertaraf etmeye çalışacaksınız. Ve tabi ki her bölüm başında güzel animasyonlar eşliğinde göreceğiz End Of Level Boss (ya da bizim değişimizle bölüm Sonu Canavarı) ile de kapışacaksınız. Biraz kontrollerden söz etsem iyi olacak sanırım. Mega ManX'in stardart hareketleri dışında (sağa sola ilerlemek gibin) ateş etmek ve zıplamak gibi hareketleride mevcut. Normal ateş etme modunun yanında birde ateş tuşuna basılı tuttuğunuzda Mega ManX veya Zero'nun renklerinin değiştiklerini göreceksiniz. İşte böyle olunca ateş tuşunu bırakıp ateş ederseniz normal atışa göre çok daha güçlü bir atış yapmış olursunuz. Birde duvarlara tırmanmak için, duvarın yanına gelip zıplama tuşu ile duvara yapışıp öyle yukarı çıkmanız gerekiyor. Start tuşu ile bambaşka bir ekran geliyor önümüze. Bu ekrandan silah değiştirebilir (tabii yeni bir silah aldıysanız) veya bu ekrandan Zero Communications Monitor ile (eğer zero monitörde gözüküyorsa) onu seçebilirsiniz. Hareketler ve tuşlar bu kadar. Bu harekteler yönettiğimiz diğer karakter Zero içinde aynen geçerlidir. Yalnız Zero'yu kontrol ederken dikkat etmeniz gereken şeyler var; mesela Zero'yu bölüm boyunca sadece bir kere seçebilirsiniz, sonra Zero herhangi bir silah ve energy tableti alamaz, ayrıca eğer Zero bölüm içinde ölürse bir daha geri gelmiyor son olarak Zero bölüm sonu canavarları ile de dövüşemiyor. O zaman bu Zero neci ki ? diye düşünebilirsiniz. Ama bazı yerlerde ona ihtiyacınız olcek. 8 bölüm boyunca bol bol hopla zıpla yapıp, değişik yaratıklarla dövüşeceğiniz oyun platform türü sevenleri tatmin edecek nitelikte. Son olarak bu tür oyunları sevenler kaçırmasın derim.

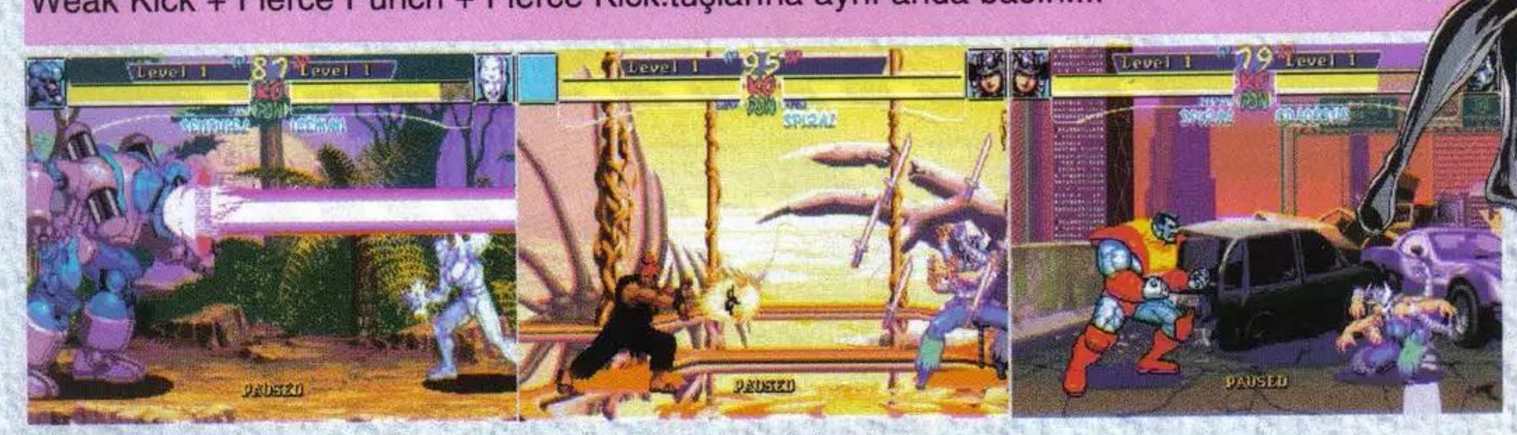
SEGA CHEATS

X-MEN:CHILDREN OF ATOM

X-Men Oyununu geçen ay dergimizde açıkladık. Hareketleri ile ilgilenenler o sayfaya baksın. Ama Sega cheatleri için buraya lütfen. Ama baştan söyleyeyim biraz karışık.

Akuma olmak için (1.Player için): Seçiciyi "Spiral"in üzerine getirin. Sonra sırasıyla Silver Samurai, Psylocke, Colossus, Iceman, Colossus, Cyclops, Wolverine, Omega Red, Silver Samurai üzerinde gezdirin. Ve bir saniye kadar bekleyip Weak Kick, Fierce Punch, & Fierce Kick tuşlarına aynı anda basın (Valla, kutsal cheat kitabında böyle yazıyomuş, Cheatcibaşımız Mert öyle dedi)

2. Player için: Seçiciyi "Storm"'un üzerine getirip aşağıdaki karekterlerin üzerine sırasıyla getirin:Cyclops, Colossus, Iceman, Sentinel, Omega Red, Wolverine, Psylocke, Silver Samurai, Spiral. Yine bir saniye bekleyip Weak Kick + Fierce Punch + Fierce Kick.tuşlarına aynı anda basın....



MANX-TT

Bu cheat'ı Engin Abla'mız için gittim araştırdım. Geçen ay girdiği bütün iddiaları kaybedip, aşağıdaki tatlıcıyla ahbap olduktan sonra ona biraz moral veriim. Dalga geçiyorum diye kızacak bana ama napayım, o da elinin hamuru ile erkek işlerine karışmasın.

Sheep Mode: Otomotik veye düz vites seçim ekranında Up, Up, Down, Down, Left, Right,
Z, Y. tuşlarına sırasıyla basın. Ne olacağını görürsünüz. ;)

Tantalus Bike: Arcade kısmındaki vites seçim ekranında L, L, R, R, Left, Right, Left, Z, Y, Z tuşlarına basın. Bi de böyle başlayın oyuna...

TOP10

1- Fifa 97
2- Manx TT
3- Space Hulk
4- Soviet Strike
5- Black Down
6- Bomberman
7- Panzer Dragon 2
8- Three Dirty Dwarves
9- Wipe Out
10- Fighting Vipers

SEGA SATURN™

Not: Bu Liste Sega'nın Türkiye Distribütörü Aral İthalat'ın Sega Saturn oyunları Eylül 1997 satış rakamlarına göre düzenlenmiştir.

YOLUN sonu

KUSMUK

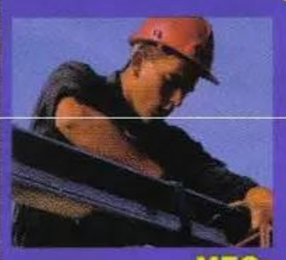
Valla bende senin yerinde olsam korkardım geçen sayıyı getirirken. Çünkü çok sinirliyim bu ay. Eveeeet! News köşesine verdiğim süre, herkesin huzurlarında doldu en sonunda. Gel bakiim gel, tırsma. O yazıları yazarken sen hiç utanmıyor musun olm. Nasıl olur da ben bir oyun hakkındaki haberi okurken, o oyunun konusu, kimin yaptığı veya en azından türü hakkında en ufak bir bilgiye sahip olamam. Senin yazdığın saçma sapan hikayeleri okurum. Hem, Tom Sellect ile Tom Hanks'i karıştıracak kadar genel kültürün olmadığını, görürken ne kadar haklı olduğumu bir daha görüyorum. Silkelen ve kendine gel. Bir oyunun haberini yazmadan önce en azından o oyun hakkında ufak tefek bir bilgiye sahip ol. Şimdi yıkıl karşımdan. Gelelim diğer sayfalara, diicem ama bıktım artık sizden. Hep aynı şeyler şöyle biraz göz gezdireyim de Zeboşa sataşmaya yer kalsın. Carmageddon: hmmm, fena değil. Meet Puppet: hmmm, fena, hem de çok fena. Yine resim rezaleti ha. Allah nasıl biliyorsa siz öyle yapsın. Daha ne diim ben. X-men: hmmm, bunu derginin topoşu yaptı herhalde. Ne o arka plan rengi, pembe renk mi olur olm. Hiç mi bilmezsiniz gözü yormayan renkleri. Atlantis: logo diyorum başka birşey demiyorum. Sensibble: yazısı GameShow'a hiç yakışmamış. Zaten son zamanlarda GameShow'a neyin yakışıp yakışmadığı konusunda çok kararsızım. Neyse. Betrayal: hmmm, madem oyun bok gibi diyeceksiniz niye açıklıyorsunuz olm. siz beni deli mi edeceksiniz ya! F-16 Falcon: Ne o, bir yerlerden uçak kataloğu mu buldunuz. Ne o her yerde uçaklar. Sayfayı kurtardım mı sanıyorsunuz siz şimdi. Tentacle: klasiklere saygım var, sesimi çıkarmıyorum. StarTrek: Güzel degrade yapmışsınız vall. Bilhassa geçişlerdeki keskinlik gözlerimi yaşarttı. Tühhh size. Yazıklar olsun. Birthrigt, yime oyun logosunu taramışsınız, çıkarmışsınız karşıma... Sinirlenmicem, tarafsız olayım diyorum ama dayanamıyorum. Yıkılın karşımdan. Yıkılın. Zeboşa da bir iki kelime yazıcaktım ama yer kalmadı. Ona saldırma hakkımı bir iki satırda kullanmayacağım elbette. Söyleyin ona, gelecek ay korksun benden. Son sayfa da olmasa, ben de olmasam satılmıcak ya bu dergi. Dua edin bana... Ben de dua ediim Allah bana sabır versin.

☒Y.S:Y:

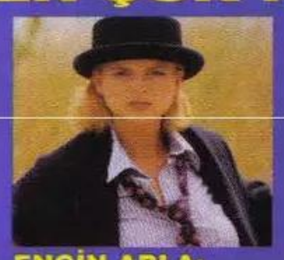
BAŞKA ŞEYLERDE YAPARIIZ HAKKINI VEREREK!

1) *Engin Abla: Hangi birini saysam ki. Örneğin gece 1 de çok güzel karpuz keser. Çok iyi iddia kaybeder, gider tatlı alır. Sonra, çok iyi sabah kahvaltısı hazırlar. Yemek olayında bir numara yani! ehehe!*
2) *Timur: Valla onun yaptığı en iyi şey her boka alınıp, içine atmak. Sonra zamansız bir yerde çıkarmak.*
3) *Zebani: Onun iyi yaptığı iki şey var. Birisi kanka olunmaması gerekenlerle kanka olmak. İkincisi de inkar etmek. Hem de gözümüzün içine baka baka.*
4) *Mert: Uyumlu cool imajı çizerek her şeye okey demek. Tayfun'a bile!*
5) *Meg: Şahin'in bi lafı bu soruyu özetliyor. "Yaptığı her şeye laf ederim ama araba kullanmasına edemicem". Trafik canavarı olduğunu söylemiş miydik?*
6) *Şahin: Onun da iyi yaptığı tek şey, Mimar Sinan Üniversitesinin grafik bölümüne girememek. Yeterli torpili yok da!*

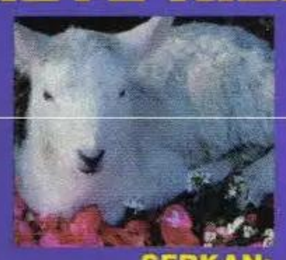
EN ÇOK NEYE KIZIYORUZ ?



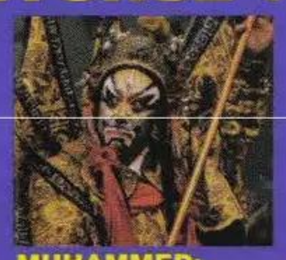
MEG: GameShow sayesinde matbaacının, filmcinin, dağıtım firmasının köşeyi dönmesine her ay yeniden sinirlenir.



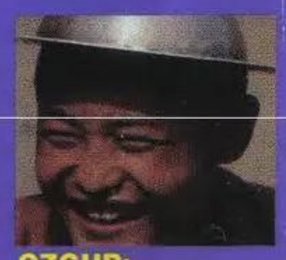
ENGİN ABLA: Bi şekilde birşeylere sevinip mutlu olduğunda senincini paylaşmamak veya kursağında bırakmak.



SERKAN: Onda birşeylere kızma duygusu heniz oluşmadı. Biraz geç olduğunun farkındayız ama doktorlar zaman tanıyın dedi.

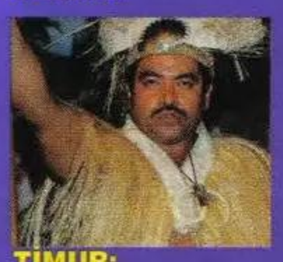


MUHAMMED: Gittiği her yerde "Hadi FRP konuşalım" deyip, beyninin ırzına geçilmesine artık tahammül edemiyor.

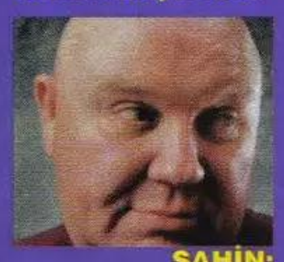


OZGUR: Kankasıyla konuştuklarını bize söylemesi için işkence yaptığımızda, çok kızıyor. Nedense!

MERT: Matbaacı her ay bir bahane bulup dergiyi geç bastığında çok kızıyor. Ama işin acı tarafı kızdığıyla kalıyor.

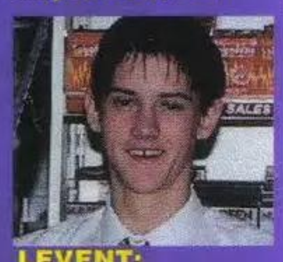


TİMUR: Telefonda veya IRCde konuştuğumuzda Beyoğlun'dan, Ortaköy'den, şiş kebapdan bahsedip damarına basmak.



ŞAHİN: Kimseciklere söylemediği halde özel hayatı ile ilgili dedikodular kulağına çalındığında deli olur deli.

ZEBANİ: Herşeye aniden kızabilir. Nelere Sinirlenmiyoruz başlığında Zebani için birşeyler yazmak daha kolay olur



LEVENT: Toros dağlarında petrol olduğu ama hükümetin bilerek petrol çıkarmadığı geyiğini duyduğunda tüyleri dikilir.

AYNANIN ARKA YÜZÜ ya da GAMESHOW AMELELERİ

MEG: Derginin işçisi. Her ay, onbin küsur dergiyi sırtında taşıdığına gözlerinizle görseniz bile inanmazsınız değil mi?
Engin Abla: Derginin Search Engin'i Abla'sı. Internet işçisi, grafik avlayıcısı, sabahları resim bekçisi!
Mert: Uzun Diacan günlerinde ayakta film çıktılarını bekleyen derginin nöbetçi kılıklı amelesi.
Zebani: Her ay derginin kapağı için değişik eskizler çizen, çizdiği her eskiz çöpe atılan derginin art ameletörü!
Oz: Yüzlerce abonenin dergilerini zarflayan, adreslerini yapıştırmaktan dilinde tüy biten derginin "klasik" amelesi.

TOP 10 TÜRKİYE

1) TWINSEN'S ODYSSEY
2) BIRTHRIGHT
3) ATLANTIS
4) HEXEN 2
5) DUNGEON KEEPER
6) LARRY7
7) XCOM: APOCALYPSE
8) SEGA SOCCER
9) VIRTUA FIGHTER 2
10) DARK COLONY

TOP 10 U.S.A.

1) U.S.A.'E BAĞLANDIK AMA...
2) TİMUR'UM SALLADI BİZİ!
3) ABİM BİLİYOZ...
4) İŞİN BAŞINDAN AŞKIN.
5) GAVUR ELLERDE
6) SENİN DE İŞİN ZOR...
7) TOP-TİM, PARDON TİM-TOP,
8) KISACASI TOP 10 YAPSANA
9) ŞÖYLE İYİSİNDEN
10) ON TENE OYUN SAYSANA...

IN

- Rest çekmek. Falan kişi varsa ben yokum, dergide şu yoksa ben varım demek!
- Mojo! Beyoğlu gecelerinin yeni mekanında Bodyguard'lık yapmak.
- Patlamak ve patlak patlak dolaşmak. Dergide patlamayan kim kaldı?
- Fuar'lar. Fuar dönemine giriyoruz. Allah size para bize de sabır versin.
- Derginin karşısındaki lahmacuncudan lahmacun ayran yerine çay-kahve almak.
- Sinemaya giderken demokrasi kurallarını Demoklesin Kılıcı şeklinde kullanmak.

Mert azınlıkta kalarak Lost World'e gitti. Uyudu! ehehehe!

OUT

- IRC: Mecburen out! Bu gidişle dergiyi hiçbir zaman zamanında çıkaramayacağız.
- Sabahlara kadar OKEY oynamak. Tim, SF'ye gidince parti dağıldı da.
- Tatile gidecem, önümüzdeki hafta gidicem diye kendini kandırmak.
- Cengiz Kurtoğlu dinlemek. Hiçbir zaman IN olmadı ama OUT olmalı, olacak! Zaten Tarkan dan yeni kurtulduk. Metallica and The Load Rullaz! ehehee
- T-shirt'ler üzerine n'olur n'olmaz diyerek sonbahar gündüzlerinde sweat olanlarından giymek, pantolonları önemsemeyerek kalın çoraplarla işi sağlama almak.

MEGAMEDIA

Bilgisayar Programları Distribütörlüğü Ltd. Şti.

TÜRKİYE YILLARDIR BİZİM İTHAL ETTİĞİMİZ OYUNLARI OYNUYOR...

ARHTUNG SPITFIRE NEW
BEAST & BUMPKINS
BIRTHRIGHT
BLOOD
BLOOD OMEN NEW
CAPITALISM PLUS
CARMAGEDDON
CHESSMASTER 5000
CITY OF LOST CHILDREN
COLLIER'S ENC. 1998 NEW
COMANCHE 3
CONSTRUCTOR NEW
COUNTER ACTION
DARK COLONY
DARK REIGN NEW
DECOTECH DESIGNER V5 NEW
F-16 FIGHTING FALCON
FIFA SOCCER MANAGER 97
FIGHTERS ANTHOLOGY NEW
GUTS 'N' GARTERS NEW
HARDWARE TECH. 2000
HEXEN 2 NEW

ESKİ ve YENİ YÜZLERCESİ

IMPERIUM GALACTICA
IF-22 (2 CD)
KICK OFF 97
LEGEND OF THE FUTURE NEW
NITRO RACERS NEW
MOTO RACER
PERFECT WEAPON
PIPER
REDNECK RAMPAGE
RESIDENT EVIL
SEGA SKY TARGET NEW
SEGA WORLDWIDE SOCCER
SENSIBLE W.O.S.
SHADOWS OF THE EMPIRE
SHADOW WARRIOR NEW
SIM COLLECTION (30 IN 1)
STAR TREK:ACADEMY (5CD)
TREASURE HUNTER (3CD) NEW
TWINSEN'S ODYSSEY
UEFA CHAMPIONSHIP96/97
WARLORDS 3
XCAR: EXP. RACING NEW

...OYNAMAYA DA DEVAM EDECEK!

VIDEO CD
DVD FILM
DVD ROM

Yurt Çapında Bayilikler Verilecektir.
Satışlarımız Toptandır.

Büyükdere Caddesi Eski Osmanlı Sokak No:16
Tel: 212. 212 83 55-56 Mecidiyeköy
Fax: 212.212 83 53 İstanbul

COMPEX'97 FUARINDAYIZ
HEPİNİZ DAVETLİSİNİZ
STAND NO: 03

SEGA®

Mükemmel bir TV oyunu istiyorsanız..

MEGA DRIVE II

- Her zevke uygun yüzlerce oyun çeşidi
- Orjinal Pal sistem konsol + Made in Japan kalitesi
- Türkiye distribütörü Aral İthalat Ltd.in servis garantisi..

Bir SEGA klasiği... Sonic 3D ile MEGA DRIVE II'nin üç boyutlu dünyasını keşfedin...

- 16 bit oyun konsolunda rakipsiz...
- Biribirinden etkili grafiklerle ve zengin efektlerle birleştirilmiş tam kontrol, hızlı aksiyon...
- 700'den fazla oyun...
- Zengin aksesuarlar...

..daha fazlasını istiyorsanız...

SEGA SATURN

Yarım asırlık SEGA tecrübesinin ürünü..

- **Gerçek MULTIMEDYA Oyun Kapasitesi...**
  (TV Game'de 32 bit üç boyutlu yeni bir dünya)
- **TV veya Müzik Seti veya Bilgisayarınıza bağlanarak tüm Müzik CD'lerini dinleme...**
  (32 kanal 16 bit sampling dijital Stereo Surraund profesyonel ses düzeni)
- **TV'den CD Video film ve klipleri seyretme...**
- **Internet'te sörf...**
  (Çok yakında Internet'in tüm imkanlarından faydalanma)
- **200'den fazla oyun...**
  (7 'den 77'ye tüm hobilere uygun ve hayallerinizi gerçekleştiren süper oyunlar)

SEGA®

TÜRKİYE DİSTRİBÜTÖRÜ

ARAL İTHALAT LTD.

İSTOÇ 6.ADA NO.68 MAHMUTBEY 34550 İSTANBUL Internet web: http://www.aral.com.tr
Fax: 0 212 659 44 64 Pbx: 0 212 659 26 73 E-Mail 1:aral@aral.com.tr E-Mail 2:sega@aral.com.tr

SEGA YETKİLİ SATICILARI:

ANKARA: Aydede Oyuncak Kızılay 434 29 15 **Biraderler** Ulus 310 82 35 **Kanarya Tic.** Kızılay 433 51 35 **Megatek Ltd.** Kızılay 417 03 33 **ESKİŞEHİR: Serdal Bozkaya** 233 15 75 **GAZİANTEP: Aydoğan Ltd.** 230 13 42 **İSTANBUL: Anten Elektronik** Caddebostan 350 77 30 **Atlantis Ltd.** Sirkeci 511 50 13 **Demirtaş Ticaret** Tahtakale 527 49 96 **Doğan Raks** Levent 273 27 90 **Dünya Gençlik** Kâğıthane 294 90 60 **Elit Oyuncak** Akmerkez 282 04 96 **Esen Ltd.** Unkapanı 512 99 00 **Halley Oyuncak** Capitol 391 64 93 **İlpa Ltd.** Avcılar 509 57 70 **Kaptan Elektronik** Karaköy 293 69 38 **MSM** Yeşilköy 573 37 98 **W.Computer&Games** Selamiçeşme 358 13 24 **Toys"Я"us** Carousel 543 54 19 **Sega Show Center** Sahrayicedid 355 31 75 **İZMİR: Avrasya Pazarı** Karşıyaka 364 00 05 **Erday Ltd.** Basmane 489 01 55 **Toys"Ƨ"M** Amerikan Pazarı 464 55 56 **KAYSERİ: Sar Elektronik** 232 68 38 **TRABZON: Yuma Oyuncak** 321 75 16